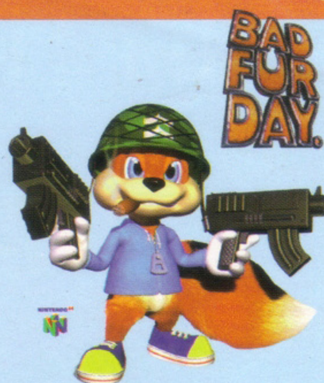
PlayStation • PC • Dreamcast • PlayStation 2 • Nintendo 64 • X Box • Game Boy

bonus

NAŠ JEDINI ČAS... GRAMA ZA KONZOLE





NHL 2001

Star Wars: Starfighter

Ring Of Red

Metal Slug X

LiberoGrande International

18 Wheeler

Unreal Tournament

Blade Of Darkness

Clive Barker's Undying

fear effect RETRO HELIX

broj 12 • godina II

cena: 110 dinara

CG: 5 DEM • BiH: 5 KM • MK: 150 DEN

ISSN 1450-8400



Tema broja: Ratovi konzola 2 • Kako je bilo na proslavi godišnjice

FRP: Warhammer • Na vidiku igare za X Box i GB Advance • Vesti

Novi dodaci • Završetak rešenja: RE Code Veronica (DC) • Trikovi

Da li znate šta je vrhunsko vozačko iskustvo?

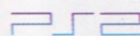
Da biste iskusili vrhunsko vozačko iskustvo, pored dobrih kola, potrebna vam je i odlična kontrola. Zato nabavite najbolji volan za PlayStation. **360 Modena Racing Wheel** je kopija trkačkog volana istoimenog bolida, prilikom čije izrade je posebna pažnja obraćena i na najsitnije detalje, tako da zadovolji sve standarde stručnjaka Ferrarija, koji su ovom proizvodu odobrili svoju licencu.

Opremljen je ergonomskim rukohvatima koji su izrađeni od reljefne gume, što omogućava maksimalan komfor. Jedinstveni način menjanja brzina je naravno preuzet direktno iz Ferrarijeve formule. Specijalni vibro-motori zatrešće volan svaki put kada se sudarite, prevrnete ili naiđete na neravnine. Analogna kontrola vam omogućava da skrećete u zavisnosti od jačine kojom okrenete volan, a pedale za gas i kočnicu pobrinuće se za agresivnije ubrzanje, odnosno, kočenje.

Za sve prave ljubitelje dobre vožnje, **360 Modena Racing Wheel** je dodatak za PlayStation koji vrlo brzo postaje nezamenljiv. Kompatibilan je sa PlayStation, PlayStation 2 i PS One konzolama. Takođe postoje verzije za Dreamcast i Nintendo 64.







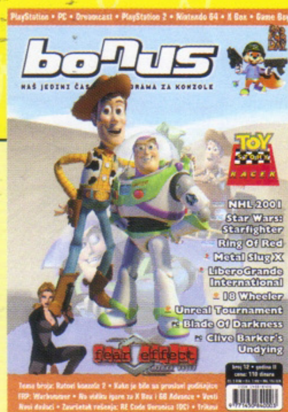




360 MODENA RACING WHEEL



Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160
Novi telefoni: 011/ 30 45 700, 30 45 701, 421 355
Centar: Beograd, Svetogorska (Lole Ribara) 47, Tel: 011/3222 606
Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36





reč urednika

bonus
NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

Osnivač i izdavač:
Bonus World

Direktor i odgovorni urednik:
Miroslav Petrović

Glavni urednik i dizajn:
Darko Wolf

Grafički urednici:
Dejan Wolf
Branko Jeković

Grafička priprema:
Esad Arif

Marketing:
Dejan Wolf
telefon: 011/340-77-12

Redakcija:
Miljan Lakić, Uroš Tomić, Mirela, Gradimir Joksimović, Mihailo Tešić

Ilustracije:
Valentin Šalja

Sekretarica redakcije:
Gordana Cvetković

Lektura u ovom broju:
Mirela Jeković

Saradnici u ovom broju:
Igor Simić, Miloš Marković, Satori Jo, Miroslav Đorđević, Radovan Subotić, Galeb, Petar Mišić, Marko Lambeta

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poštanski Fah 32, 11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@eunet.yu

Telefoni redakcije:
(011) 340-77-12
340-77-36

Pretplata:

za detaljnije uslove pretplate pogledajte stranu 61

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE SE NA KIOSCIMA POJAVITI 25. APRILA 2001.

I bi slavlje. Naš rođendan je u mesecu za nama definitivno tema i događaj broj jedan u redakciji, ne samo zbog toga što je to bio značajan dan za nas, piliće, koji ovde radimo već i zbog tradicionalno malog broja igara koje stižu do nas u ovim proletnjim mesecima. A kako je slavlje proteklo, ko je sve prisustvovao, i kako konačno mi izgledamo, moći ćete da vidite na nekim narednim stranama. Uostalom i slika u dnu strane mislim da dovoljno govori. Da, da, lepi dečko pored mene je Uroš. A kad se samo setim kako je to bio lepo vaspitan dečko, miran i tih. Onda je počeo da se polako, kao rak, širi po našim stranama. Mislio sam da će, ako mu dam, recimo, zadnje strane časopisa biti miran neko vreme. Ali ne. Sasvim se proširio i počeo polako, ali sigurno da ugrožava i ovaj moj prostor. Tako je to, kada nekom date prst ...

Što se tiče opisa igara, javlja se određeni problem. Proizvođači igara se u sve većem broju opredeljuju za nove, jače konzole, tako da sada imamo paradoks. Igre za PlayStation, koji je trenutno najrasprostranjenija konzola, nam dolaze u sve manjem broju i polako odlaze u zaborav. Pojavi se tu i tamo neki jači naslov, ali sve ređe. Igre za Dreamcast stižu u ogromnom broju i to sve bolje i bolje. Ali, konzole više nema. Nema ni PlayStationa 2, ali iz drugih razloga. Nema dovoljno konzola za prodaju.

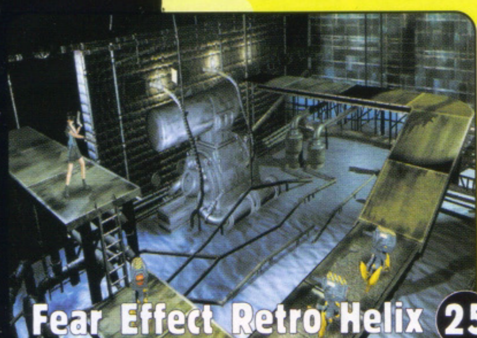
To nas je navelo da se još jednom osvrnemo na tržište i da proverimo kako sada stoje stvari na ovom, moglo bi se reći, pravom bojnom polju. Naši autori su zasukali rukave, preispitali sebe, zatim tržište i sve to pretočili u temu ovog broja. Ko je ko trenutno na tržišu, šta se na njemu sve trenutno može naći i kakva nas budućnost očekuje pročitajte u nastavku jedne davne teme broja - Ratovi konzola 2.

Iako neke od konzola prikazane u ovom tekstu još nismo imali prilike da vidimo ne samo mi, nego ni ostatak sveta, prve igre za njih su u veliko spremne. Zato vam donosimo prve najave igara za X Box, Game Boy Advance, a bogami i neke slike iz igara za Game Cube. Majstor Raši su ponestale ideje. Zato njegovog teksta nema u ovom broju. Šaljite nam pisma sa vašim predlozima, kako bi ova veoma popularna rubrika nastavila život na našim stranama.

Toliko od mene (i Uroša). Uživajte u proleću, novim igrama i naravno, novom Bonusu.

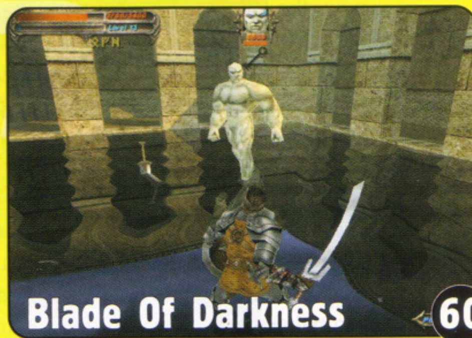
D Wolf











sadržaj

Spisak oglašivača :

OUTER III SPACE

MILLENIUM

Početkom dvadeset prvog veka, multimedijalni sadržaji su preplavili čovečanstvo. Zbog otežane obrade informacija i njihovog prosleđivanja ljudskoj rasi, ekipa Outer Space-a izgradila je izdolovanu građevinu na mesecu po imenu Arena.

Arena je jedina struktura vidljiva golim okom sa Zemlje, a njena svrha je posmatranje multimedijalnih zbivanja širom galaksije i emitovanje izveštaja ka Zemlji.

Prva transmisija sa Meseca označila je početak trećeg milenijuma.

Pridružite nam se u istorijskim transmisijama sa arene u najboljoj emisiji u našoj galaksiji!

Preview Zone - Pogledajte najave igara koje su u pripremi i koje će uskoro biti u klubovima.

OS plus - Pripremamo reportaže sa značajnih događaja i druge zanimljivosti.

Review Crew - Svake nedelje opisujemo pet novih igara koje su stigle u grad.

Multimedia - opisujemo po jedan edukativni i jedan korisnički multimedijalni naslov.

Internet - Predstavljamo po dva web sajta sa kompjuterskim i nekompjuterskim temama.

DVD - Prikazujemo inserte iz novih filmova na DVD-u koji su stigli u domaće klubove.

Software - Izdvajamo aktuelne programe koji Vam mogu olakšati svakodnevni rad.

Hardware - Testiramo i opisujemo najnovije uređaje koji su stigli do nas.

Top9 - Ozbot 01, redak primer veštačke inteligencije priprema listu najboljih igara.

Trespress - Zanimljive teme iz domaćih i svetskih časopisa izdvajamo za Vas.

И ја гледам Аутер Спејс.

Nagradna igra - Svake nedelje možete osvojiti vredne nagrade, samo pošaljite sugestiju, komentar ili samo lične podatke na naš E-mail, nagrade@outerspace.co.yu

Ne propustite najveći multimedijalni šou sa ove strane univerzuma!

ART KANAL

SUBOTA 19.30

NEDELJA 14.00

PONEDELJAK 11.00

WWW.OUTERSPACE.CO.YU

← Џејмс, Бог Земље

by Spacearts, januar 2001. http://www.spacearts.org E-mail:spacearts@yubc.net

i bi Pro





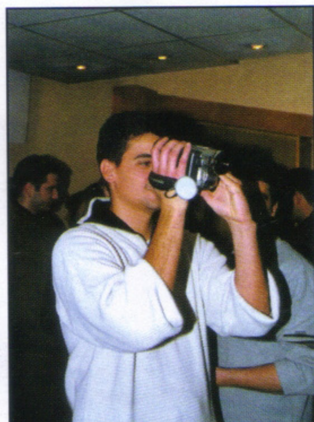
Datum: 17.03.2001.
Vreme: počelo je u 18.00 h
Mesto: Redakcija najboljeg časopisa za konzole.
Događaj: Proslava godišnjice Bonusa
Akteri: Darko, Marko, Bane, Peca, Mikica, Beka, Mirela, Saška ... i još oko 100-tinak gostiju.

Najavljivana, iščekivana i planirana proslava je počela. Svi koji su sa nama sarađivali, imali nameru da sarađuju ili će sarađivati su bili pozvani. Mali delić te atmosfere probaćemo da dočaramo na ovim stranama. Ako ste bili, znate kako je bilo, a ako ne - šteta. Drugi put.

Evo ko smo i šta smo. Legenda će vam otkriti i imena koja stoje iza ovih lepih lica. Na slici jedino nedostaju Uroš Tomić, koga čike u belom nisu pustile na vreme i Gradimir Joksimović, koji se izgubio na putu do jedne od svojih brojnih redakcija!



Da li je ... Ma nije moguće... Ipak jeste, Uroš Tomić, uvek spreman da bude zvezda vodilja i da da mlađem naraštaju svetao primer (kako se ne ponašati).



Nas su snimali, ali smo i mi snimali. Da se nađe, ako sutra zatrebaju dokazi.



Najveća gužva, kao i uvek je bila tamo gde su bili hrana i piće (za devojke i za mladiće).



Ljubitelji igara i našeg časopisa: Jan i Robert Nemeček



Glavni urenik i njegov omiljeni saradnik igrali su zanimljivu dečiju igru - crvči oko.



Trio Fanatastikus koji se krije iza inicijala V.Š, M.Đ i M.M.



Da li vam je sada jasno zašto mi po neki put od saradnika izrastu rogovi?



Za simpatično društvo iz ćoška (delimično krivo za naš savršen izgled) svirala je muzika celo veče.

slava !!!

Momci i devojke koji čine bonus, slikom i likom:

1. **Branko Jeković,** *čuveni "rašljar", "bunardžija" i pravi ronilac. Poznat široj publici po on-line telefonskim kursevima, zbog kojih su većim delom dana zauzete sve naše linije.*
2. **Darko Wolf,** *ljubitelj igre "Snood", uz koju provodi svo radno vreme. Noćna mora, ne samo autorima i saborcima, već i našem štamparu. Teško pobediv u ISS-u (sa više od 9 golova).*
3. **Gordana Cvetković,** *stas koji se krije iza glasa"Bonus, izvolite". Kratko u redakciji, ali je već zauzela sve strateške tačke. Inače, već preti da će nas dovesti u red.*
4. **Esad Arif,** *mali od redakcije, momak koji vrlo brzo uči. Za par meseci je stekao zvanje "frajsštand efendija", inače ga je veoma teško pobediti u ISS-u (sa više od 3 gola)*
5. **Miroslav Đorđević,** *miran i lepo vaspitan momak, koji sve svoje tekstove završava na vreme. Jedino kada vidi redakcijsku "prangiju", može mu se primetiti čudan sjaj u očima.*
6. **Mirela Jeković,** *Banetova žena, zadužena za dodavanje zareza, oduzimanja viška slova i opismenjavanje (još uvek) nepismenih i napola pismenih članova redakcije.*
7. **Dejan Wolf,** *prezime mu je sasvim slučajno isto kao pod 2. Direktor, zadužen za finansije. Najčešća rečenica koja se može čuti iz njegovih usta je: "Pare! Kakve bre pare!? Sutra (malo)."*
8. **Valentin Šalja,** *momak koji se bavi body paintingom, body pearcingom i ... još ponečim. Povremeno navrati do nas da nam nešto na brzinu nacrta, ali to zna da se otegne do duboko u noć.*
9. **Miloš Marković,** *urednik dečije rubrike. Popularan u svojoj školi kao autor tekstova, a kod nas kao Sekin kućni prijatelj.*
10. **Paja i 11. Sima,** *tandem iz snova, zadužen za rešavanje svega onoga što vi ne znate sami da pređete. Posledice dana i noći provedenih za konzolama: upadljivi podočnjaci (i gusta brada).*
12. **Mihailo Tešić,** *bez j. Ljubitelj vila i vilenjaka, došao u redakciju da piše opis FF IX, ali ga je Uroš pretekao. Zato mrzovoljno priprema vesti, i to obavezno po 1-2 manje (da bi se čuli telefonom).*
13. **Marko Lambeta,** *naš dopisnik iz Novog Sada. Inače, stalni posetilac lokalnih igraonica, u kojima mu mi zakazujemo termine.*

Rade Ćosić, prvi je kupio tada još vrući 1. Bonus. Sada je ponosni vlasnik primerka koji će uskoro vredeti milione.





Ovo su α i Ω časopisa. Da ne bude zabune levo je α (ali ne Romeo) , a desno Ω (ali ne sat).

Nekom Bonus leži na majci, nekom u duši, nekom na telu (a nekima i na delu).



mi i vi na ti

Anti bager

Ćao Bonusovci,

zovem se Milenko-Mileta Janković (anonimno MR.M.M.J. - anti bager mašina). Pišem da bi uplašio, možda zauvek potamanio bagerističku napast. Kao prvo: što se tiče "Mihailovih žalbi" o kašnjenju osmog broja časopisa BONUS - našeg najboljeg, najigranijeg i najuvaženijeg časopisa o konzolama. Lepo piše: "Izvinjavamo se svim čitaocima časopisa Bonus zbog kašnjenja osmog broja od mesec dana. Do toga je došlo zbog aktuelne političke situacije u zemlji". Čak i vrapci znaju, ako je slepac i ne može da pročita, neka kaže. Kao drugo: O "Mihailovom" sr... o činjenici da je Satori Jo dobrotvorna organizacija i da poklanja ocene. Igra 102 Dalmatians, Bugs Bunny i Taz, New Groove, Ms.Pacman i Lunar 2 su cool igre. Igre Driver 2, The Road to El Dorado, Turok 3 i Breath of Fire su jednakih ocena: 10 i iste kao i prethodne zato nadam se da si se us... u gaće bageristo. Ako ti dođeš sa bagerom ja ću sa anti-bager mašinom. Po mom mišljenju treba mi unapred dodeliti GBC za pismo.

Živeo isterivač bagera

Milenko-Mileta Janković

bonus A, i mi bager za trku imamo. Zato nemojte da se kačite sa nama jer ćemo pustiti MR.M.M.J.-a na vas. A što se tiče GBC za pismo, najozbiljnije ćemo te uzeti u razmatranje.

Satori uzvraća

Pozdrav svim čitaocima Bonusa, ali ne i njegovoj redakciji (zbog dole navedenog). U celom časopisu najviše me iritira onaj Satori koji bi najgoroj igrici dao ocene specifične za GT 2. Stvarno me zanima kako onakva bulazna igra po imenu Paper Mario može da dobije tako visoku ocenu. Ako mene pitate ne bih mu dao ni da opisuje igre za Commodore, pa nije to FF IX. Mada posle malo više razmišljanja nije ni čudo što je Paper Mario dobio tako visoke ocene! Pa mi svi znamo da je Satori lud za bebi igricama, a pošto je Paper Mario jedna od njih... A da, Satori pozdravio te još jedan drug - Paja.

Pozdrav od Ace iz Beograda

bonus Ovo je odgovor Satorija Mihailu, Aci i svima ostalim koji imaju da kažu nešto na temu tekstova koje on u ovom časopisu piše:

"Kada želis da nekoga kritikuješ mogao bi barem da se potrudiš da pročitaš ceo tekst, a ne samo ocene. Ja znam da vama školarcima ocene znače sve, ali u novinarstvu, kojim se ja bavim, one su samo nužno zlo i najmanje bitna stavka. Da si se potrudio da pročitaš (i shvatiš) recenziju Lunar-a, video bi da sam ja lepo objasnio zašto su ocene tako vrhunske. Takođe, Emperor New Groove je i objektivno bolja igra od Driver-a 2, koji je skoro neigriv usled usporavanja procesora i seckanja grafike. Magarac koji skakuće po travi i daje cinične opaske ovaj put donosi mnogo više zabave onome ko ovu igru igra, u odnosu na Vozača. Ali i da se manem pokušaja da objektivno objasnim svoje opise (bitno!) i ocene (manje bitno), stvar se svodi na jedno - JA ove igre opisujem i JA ih ocenjujem. Ako ti se ne sviđa možeš moje opise da preskočiš. Ja iza svake ocene stojim. Pozdravi od čika Diznija."

Ocene u Bonusu

Haug Bonusovci,

Zovem se Nenad i imam PSX. I da vas više ne smaram time da ste najbolji, rekao bih vam i da najbolje ocenjujete igre, jer kada sam video koliko je Tunguska dobila bodova u jednom drugom časopisu, a koliko kod vas, (tamo je osvojila previše, nisam zapamtio koliko, ali znam da je preko 50%), video sam da tu nije nešto u redu pa sam je iznajmio. I posle 20-30 minuta igranja shvatio sam koliki je to ŠIT!!! Ne znam kako je uopšte osvojila i tih 10% u Bonusu?

Plavšić Nenad, Beograd

bonus Toliko o ocenjivanju. Dok se jedni žale da precenjujemo igre, drugi nam pišu da ih ocenjujemo sasvim u redu. A i ako pročitate ovo i prethodno pismo iz ove rubrike, biće vam jasno koliko je teško dati ocenu, tako da svi budu zadovoljni.

Ljubitelj ISS-a

Ćao redakcijo Bonusa!

Eto, pozdravih vas i šta još da vam kažem?! Pa ništa, znam da nema smisla da vas smaram sa tim kako ste najbolji. Dobro, neću više da dužim sa tim, da pređem odma' na stvar. Vaš časopis je zaista dobar, dopada mi se i ne mogu da mu nađem nikakvu zamerku, ali ne kupujem baš svaki broj iako to želim. Razlog? Pa da vam ne objašnjavam mnogo o tome. Imam i jedno pitanje: Da li se serijal ISS PRO može naći u verziji za još neku konzolu ili samo za PSX? Unapred hvala,

vaš (ne)verni čitalac Darin

bonus Koliko me moje igračko sećanje služi (a ono je prilično bogato) ISS serijal je započeo svoje postojanje još na Super Nintendu, samo pod drugim imenom, zatim je prešao na PSX gde je doživeo svoju sadašnju slavu. Ali, pošto prva ljubav zaborava nema, ISS serijal je ostao veran firmi Nintendo, pa ga još možeš naći i na GB Color-u i Nintendo 64 konzoli.

Lepi Uroš

Najbolji ste, ha, ha...!

Šta znate možda i jeste! Da pitam nešto drugo: Prvo jedno pitanje za Ur(l)oša.

1. Zašto te na slikama uvek crtaju bez jednog zuba?

2. Zašto ne opisujete neku igricu o šahu ili pecanju?

3. Pošto još nisam kupio Trik 2 pitao bih vas: za koje igrice ima rešenja?

4. E, al' se vratio Uroš u redakciju?

P.S. Uroše, strašno si opisao igricu Tunguska legend of faith (atmosfera! Nema nestalo....) Ćao Bonusovci!

Bojan Karabašević, Kruševac

bonus Ukoliko pogledaš slike sa proslave i prepoznaš Uroša, biće ti sve jasno. Kako je došlo do toga, najverovatnije ćemo čitati u rubrici "brate, u kom si fazonu" u nekom od narednih brojeva.

2. Zato što nas ne čitaju penzioneri. Šalu na stranu, igara sa tom temom nema puno, a one koje su do sada izašle smo opisali u našim ranijim brojevima.

3. Pitanje je otišlo na pogrešnu stranu, jer mi nemamo nikakve veze sa Trikom, osim što se oni reklamiraju kod nas.

4. Na žalost, jeste. Dovele su ga čike u belom i ostavile ovde, ali pod uslovom da bude dobar.

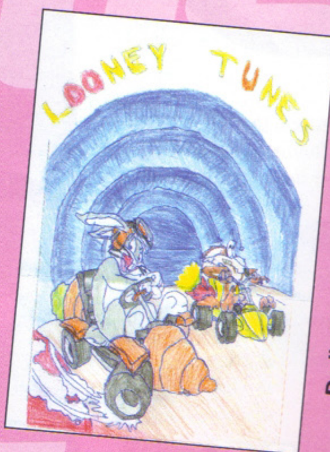
I jare i pare

Ćao Bonusmeni!

Vi znate da ste najbolji... bla, bla... i da ne gnjavim više i pređem na stvar.



Janković Vojislav, Beograd



Dodig Đorđe, Temerin



Janković Vojislav, Beograd

1. Pošto sam na velikoj nagradnoj igri dobio tromesečnu pretplatu na časopis Bonus (eeee!! A na koji bi drugi!) a u reklami piše da uz nju ide i besplatan CD po izboru, a od njega ni traga ni glasa.
2. Podržavam mnogo prostora za PC igre! I tu nemojte ništa menjati jer ima onih koji ne igraju na konzolama već na kompjuteru (ja sam jedan od tih), ali ipak čitam vaš časopis pored toliko časopisa za PC igre. I ubuduće dajte više šifara za PC!

Mateja iz Niša

bonus 1. Besplatan CD se dobija kada se pretplatiš na naš časopis i za to PLATIŠ. Pošto si ti pretplatu DOBIO na poklon, mnogo bi bilo da dobiješ još jedan CD. Ti ideš po principu 3 Bonusa - jedan CD, tri CD-a - jedan džojstik, tri džojstika - jedan PSX.
2. Prostor za PC igre se neće ni smanjivati ni povećavati (osim eventualno PC trikova, da bismo ti ispunili želju).

SKRAĆENIĆE

✉ **HEEEEJ!**

Pogodite ko piše. Lepo, lepo, nema šta. Bonusi sve bolji i bolji, cvetaju kao prolećne ruže. Pomalo smo tužni zbog SEGE, ali nadamo se da će buduće konzole to da zaleče. Kao i uvek posle kratkog uvoda slede i pitanja:
1. Da li je film FINAL FANTASY: The spirit within ujedno i X deo igre, i od kog dela (mislim na tu igricu) je na engleskom jeziku?
2. Da li postoji memory card za PS2 koja ima veći kapacitet od 8 MB?
3. Šta znači "AI" protivnika?
4. Čuo sam, da Tomb Raider igrica neće više da se pravi za PS1, nego za PS2 konzolu, pa mi recite da li je to tačno.

Mijatović Goran, Kragujevac

bonus 1. Ne. FF: The Spirit Within je baš film i nema puno veze sa nastavcima igara, osim likova koji se pojavljuju i u igri i u filmu. Inače, igra je od šestog nastavka na engleskom dostupna ljubiteljima FF serijala.
2. Svakako da postoji, i to od više različitih proizvođača.
3. AI je skraćenica od Aritificial Intelligence što u prevodu znači veštačka inteligencija i označava prosto koliko se vaši protivnici pametno ponašaju, odnosno, da li postupaju po određenom šablonu ili nešto uče iz vaših poteza.
4. Ukoliko se uopšte bude pravila, igra Tomb Raider se sigurno neće praviti za PSX konzolu, već za PS2 ili X Box (eventualno za DC ukoliko bude preživeo).



Boris Šetet, Tavaknut

ODA RADESTI

✉ **Dragi Bonuse,**

iako ste moj omiljeni časopis, čak tri puta ste me razočarali. Jedno od "razočaranja" bi ste mogli da ispravite i da objavite moju pesmu o Bonusu

Jednom jedan časopis beše,
mnogi njega tada hteše,
a i sad ga mnogi hoće,
slađi nam je nego voće.

On se sada BONUS zove,
to je jedan listić kome
sada ništa i ne fali,
svako će ga sad da hvali.

Puno strana, malo mana,
lepši nam je od banana.

Redakcija uvek spremna,
novi predlog da dočeka,
da u BONUS njega stavi
a onda u omot plavi.

To pesma o BONUSU beše
da je čuju mnogi hteše.

Nenad Vasiljević, Loznica

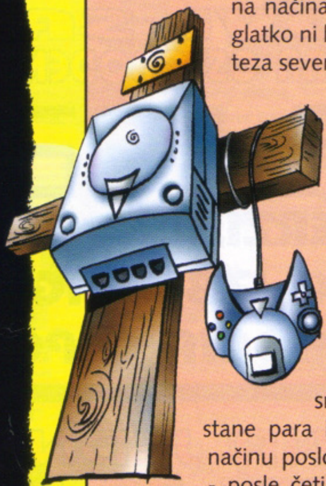
bonus Evo, sada smo ispravili svoju grešku, i nadamo se da te više nećemo razočaravati.

Nemojte da nam pišete o tome da smo najbolji, jer to svi već znamo. Pišite nam šta vas muči i zanima, šta vam se dešava. Sva vaša pisma biće pročitana i radovi pregledani, a najbolji će biti objavljeni i nagrađeni časopisom.



Sega i dalje na mukama

Naša voljena Sega korporacija je objavila da će, zbog "prestrukturisanja" kroz koje kompanija i dalje prolazi, otpustiti oko 300 zaposlenih. Pod pojmom "prestrukturisanje" se, naravno, podrazumeva Segin prestanak proizvodnje konzola i hardvera uopšte, o kome se priča (i piše) već mesecima. Da ova promena načina poslovanja neće proći ni malo glatko ni bezbolno, videlo se iz sličnih poteza severnoameričkog i evropskog ogranka korporacije, koji su već otpustili praktično sve zaposlene vezane za sektor hardvera. Sega se nada da će ovakvim potezima bar malo smanjiti deficit na kraju fiskalne godine (što je sada, u martu), koji je procenjen na oko pola milijarde dolara. Iako su postupili kao svaka zla korporacija, koja otpušta sitnu radnu snagu svaki put kada joj ponestane para ili kada dođe do "promene u načinu poslovanja", ipak navijamo za Segu - posle četiri neprofitabilne godine, valjda će im najzad krenuti na bolje. (MT)



Sony vs. Pirati



Prema izveštaju japanskog biznis časopisa Nikkei Industrial Daily, Sony planira da ovoga leta dodatno stane na žulj piratima širom sveta. Ovoga leta, Sony će početi u CD-ove i DVD-ove s igrama za PlayStation 2 da "urezuje" posebnu vrstu identifikacije. Kada potom kupite neku igru za PS2, dođete kući i bezbrižno je stavite u svoju konzolu - ona će od vas tražiti da, pre nego što počnete da se igrate, "iskoristite mrežne mogućnosti" tj, da se povežete na Internet. Kada to uradite, poseban server će proveriti identifikaciju na igri koju ste kupili i tek onda ćete moći da se igrate. Ako nemate original, server neće prepoznati igru, te ona neće raditi! I to nije sve - svaka igra bi mogla da ima neke drugačije uslove za proveru autentičnosti. Na primer, ako je u pitanju neki program koji je zamišljen samo za jednog korisnika (primer bi bio lik za neki RPG koji ste preuzeli s Interneta - zamišljeno je da ga koristite samo vi i niko drugi), kada ga pustite na vašem PS2, on neće raditi ni na jednom drugom! Iako sve ovo zvuči grozno, ipak nas teši nepobitna istorijski dokazana činjenica: svaka zaštita može biti provaljena. Ne sumnjamo da će dovitljivi pirati naći načina da i ovu prepreku preskoče - samo ako im se to isplati. Naravno, sve ovo će biti moguće samo uz hard diskove za PS2, koji su u Japanu najavljeni za jul. (MT)

Udruženi za superčip!



Polovinom marta, svet je uzdrmala zajednička izjava predstavnika za štampu tri giganta visoke tehnologije... Sony Computer Entertainment, International Bussines Machines (u narodu poznat kao IBM) i Toshiba su najavili zajedničko istraživanje i rad na super procesoru pod radnim nazivom CELL. Osnovna ideja iza CELL procesora je da će to biti procesor jači od onoga koji se nalazi u IBM-ovom računaru Deep Blue, čuvenom po tome što igra šah na ravnoj nozi s najvećim svetskim velemajstorima, a CELL će biti procesor za "malog čoveka" tj. za široku potrošnju!
Odmah po ovoj izjavi počele su špekulacije o tome da li će CELL procesor biti iskorišćen u konzolama, odnosno u PlayStationu 3. Iako su zvaničnici ispred sve tri kompanije izjavili da ne znaju još uvek za šta bi sve procesor mogao biti upotrebljen, nisu isključili mogućnost da će to biti neka nova generacija konzola. To bi bilo zaista divno, a i nije toliko daleko od nemogućeg, ako konzole i u sledeće tri godine ostanu toliko profitabilna indistrija kao što su sad. Verovatno će biti samo još profitabilnija... (MT)

Japanci o Game Cube

Tačnije, misli se na japanske proizvođače igara za konzole, i to "baje" među proizvođačima. Pa, odgovorno lice kompanije Koei je pomalo skeptično i postavlja pitanje da li bi Game Cube mogao da ima veći uspeh (više kupaca) od N64, pe nego što da odgovor na pitanje da li će Koei podržati novi konzolu. Čovek iz Capcoma je rekao da još uvek nije baš jasno u kom pravcu se Game Cube kreće, ali da Capcom potpuno podržava novu konzolu. Konami su u fazonu "sačekaj pa vidi" i do daljnjeg će se držati proverenih konja - PS 2 i GB Advance-a. Namco je bio optimističniji - njihov čovek je izjavio da je kompanija veoma zainteresovana da Game Cube bude njihov primarni cilj. A Sega? Ah, da - sada je i Sega "third party developer". Pa, čovek iz Sege je rekao da se jedino plaši odlaganja konzole (Game Cube-a) na američkom tržištu. (MT)

Paradoks za Segu





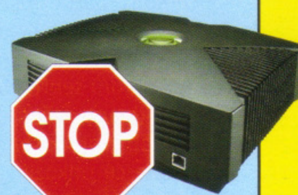
U najnovijem izveštaju časopisa PC data, koji prati kretanja i tendencije u prodaji video igara i konzola, opšti zaključak je da je prodaja na početku 2001, (tokom celog januara i dela februara) skočila za 12 procenata. (Što uopšte nije mala stvar, pogotovo ako pogledate samu količinu prodatih naslova i konzola). Paradoksalno (za Segu), najbolje prodavani hardver u tom periodu bio je - Dreamcast konzola sa svojim hardverskim dodacima! No, kao što ste u prethodnoj vesti mogli pročitati, to i dalje nije dovoljno da bi Segu izbuklo iz bule... Da situacija bude još tragikomičnija, ovi podaci su sakupljeni (ali ne i obrađeni - zato ih objavljujemo tek sad) PRE nego što je Sega objavila da prestaje s proizvodnjom Dreamcasta, tj. pre nego što je cena te konzole dodatno pala, što joj je još više povećalo prodaju! Najprodavaniji softver (tj. igrice) u ovom periodu stizao nam je iz Nintenda. U pitanju su igre za Game Boy Color (što uopšte ne čudi, s obzirom da Nintendo suvereno vlada tržištem prenosivih konzola), a čikam vas da (ne) pogodite koja je igra najzaslužnija... Pa, najnovija inkarnacija Pokemona (Pokemon Silver), naravno! Samo ta mala prokletinja prodata je u oko 150.000 primeraka tokom januara! Odlično su se prodavali i dodaci za Game Boy Color - prodaja im je skočila za 241 posto! (MT)

Vaših pet minuta slave - MGS 2

Da li biste voleli da budete jedan od likova u nastavku legendarne igre Metal Gear Solid? Čak i ako se reč "lik" shvati u malo slobodnijoj interpretacija... Kako to slobodnijoj? Pa, ako je "lik" jedan od tisuća vojnika koje će Snake morati da izšutira, napuca ili uspava tokom igre, onda biste vi mogli biti jedan od likova... Ali, malo li je za prave ljubitelje ove igre? Dakle, Konami je početkom marta započeo reklamnu kampanju za svoju igru Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty, koja bi uskoro trebalo da se pojavi za PlayStation 2. Jedan od sastavnih delova kampanje je i mogućnost koja se pruža svakom zainteresovanom da njegovo ime nosi neko od protivničkih vojnika u igri! Zainteresovani bi trebaloda posete Internet lokaciju www.konami.co.jp/kcej/products/mgs2/ i prijave se, a momci iz Konamija će već odlučiti o tome ko će biti srećnik (ili srećnici) koji će moći da gledaju kako Snake gazi njihove imenjake. Naravno, osim slave, spominju se i neke druge prednosti ako se vaše ime pojavi u igri, ali o tome saznajte sami, ako vas baš interesuje... (MT)



Samocenzura X Box-a



Na Internet je procurela glasina da će Microsoft u svoju konzolu X-Box možda ubaciti i uređaj koji će na neki način omogućiti roditeljima da nadziru i kontrolišu sadržinu igara kojima su njihova deca "izložena". (Kakav izraz - "izložena". Zamišljam jadnu dečicu, skakuću tako naivno i bezbrižno ulicom, a na njih iskoči zla nasilna igra, prepuna eksplicitnog sadržaja i kaže - vodi me kući!) U vesti se kaže da će dotični "cenzorski" uređaj biti obelodanjen na ovogodišnjem E3 sajmu, u maju. Iako ova vest zvuči zabrinjavajuće - stvari i nisu tako strašne... Pod 1) zato što se ne zna da li je to uopšte istina, pod 2) ako i jeste, ne morate reći svojim roditeljima za to (a ako ste roditelj, baš vas briga) i pod 3) neke procene raspoloženja američke javnosti i američkih vlasti govore da bi se video igre mogle uskoro naći na tapetu kao izazivači nasilja kod mladih, te bi shodno tome mogle biti preduzete mere malo drastičnije od nalepnica s preporučenom starošću kupca. (MT)

Mali Japanci se manje igraju

Uz sve brojke od kojih se vrti u glavi, a koje se odnose na količinu raznih konzola koje su prodate/naručene/planirane za proizvodnju, nedavno obavljeno istraživanje je pokazalo da se u Japanu klinci nešto manje igraju nego ranije - tačnije, opao je broj dece koja navode igranje video igara kao najomiljniji (često i JEDINI) način "rekreacije". Japanska asocijacija za zabavni softver (esnafsko urduženje proizvodjača igara) je objavila rezultate svojih istraživanja koja su pokrila klince od 3 do 12 godina. Ispade da sada "samo" 66.9% malih Japanaca najviše voli da dane provodi igrajući video igre, što je ipak pomak u odnosu na 75%, koliko je istraživanje obavljeno pre tri godine pokazalo. I pored svega, teško da će to zabrinuti ikoga u japanskoj industriji digitalne zabave. (MT)



PS2 ipak uspeva

U ovoj godini bi trebalo da očekujemo duplo više PS 2 konzola, izjavio je Ken Kutaragi, predsednik svima nam drage korporacije poznate pod imenom Sony Computer Entertainment. Tačnije, kompanije planira da tokom godine, počeviši od aprila, isporuči na tržište celih 20.000.000 (da, dvadeset miliona) PS dvojki! Kutaragi je takođe izjavio da SCE planira da isporuči i preko 10 miliona PS One konzola širom sveta u toku ove godine! To znači osiguranu budućnost za malu sivu kutiju bar još nekoliko proleća... A ako vam i dalje nije dosta brojki (ili ako ste fanatični obožavalac Sonyja) biće vam zanimljivo da čujete da će, u martu 2002. na svetu biti preko 130 miliona PlayStationa (kad se saberu 1 i 2, mislim Sony). (MT)





Potvrđeno "lansiranje" Gamecubea

Sudeći prema izveštaju agencije Rojters (a njima, valjda, treba verovati), Nintendova konzola GameCube je na nezadrživom putu da se pojavi na vreme - tačnije, na leto u Japanu, u Oktobru (ili možda već u septembru, prema nekim glasinama) u Sjedinjenim Američkim Državama, a nažalost tek sledećeg proleća u Evropi. Potvrđeni su i svi podaci vezani za specifikacije Nintendove konzole - Gamecube će definitvno imati IBM-ov procesor, grafički procesor kompanija ATI i 40 MB memorije. Medij će, kako je i najavljeno, biti poseban Macushitin disk od 1.5 GB, a najzad je i potvrđeno da će u konzolu biti ugrađen modem od 56k, bežični RF kontroler, kao i digitalni i analogni AV izlazi (MT)

Nema Nintenda na ECTS

Nintendo je izgleda rešio da postane zaista veliki igrač na tržištu digitalne zabave uopšte (kao da to do sada nije bio, ali dobro...). Početak Nintendove nove strategije za globalnu dominaciju se već nazire. Naime, evropski ogranak kompanije je početkom marta objavio da Nintendo neće izlagati na najvećem evropskom sajmu digitalne zabave, čuvenom ECTS-u, koji se održava u Londonu početkom septembra. Da stvar bude još zanimljivija (blago rečeno), kompanija je objavila da će održati svoj sopstveni šou, odnosno mini sajam na kome će prikazivati svoje proizvode, i to početkom septembra, u Londonu! Objavljen je čak i datum - 1. i 2. septembar, što su tradicionalno datumi održavanja ECTS-a! Pitanje je kako će poslovično uzdržani Britanci reagovati na ovaj, možemo reći, Nintendov bezobrazluk, ali u svetu biznisa nema uzdržanih ni bezobraznih, već samo uspešnih i neuspešnih! (Uuuu, mislim da sam upravo smislio novu ekonomsko-narodnu poslovicu). Izgleda da Nintendo smatra da je dovoljno jako ime, da može da operiše nezavisno od konkurencije. Videćemo u septembru. (MT)



Phantasy Star online nezaustavljiv

Iako je Sega u dubokim... problemima, kada bi sudili samo prema popularnosti Dreamcasta i igara za tu konzolu - a bogami i po njihovom neospornom kvalitetu (mislim i na konzolu i na igre), morali bi zaključiti da je Sega jedna veoma uspešna firma, kao i da je svet debilno mesto koje ljudi svakodnevno upropaštavaju kada ovako dobra stvar kao što je Dreamcast propada. Dokaz Seginih kvaliteta je i ova vest: Sega of America je objavila da je prebačen broj od 200.000 registrovanih igrača njihovog mrežnog RPG-a Phantasy Star Online, čiji ste opis zaslugom našeg "malog od redakcije" Uroša Tomića, mogli pročitati u prošlom broju. Iako je ovo prvi masivno mrežni RPG na nekoj konzoli, dokazao je da ovaj žanr ima budućnost i van PC računara. Naime, najpopularnija igra tog tipa na celom svetu, po imenu Everquest, takođe ima oko 200.000 prijavljenih, što se za PC smatra neverovatnim uspehom! Inače, Sega je u svetlu ovih vesti najavila dodatak za Phantasy Star Online, koji će u suštini najviše služiti da spreči varanja. Igrači su počeli prečesto da koriste raznorazne piratske programe da bi svojim likovima pojačali statuse i moći. (MT)



Par brojki - ali iz Nintenda

Polako, ali sigurno počinje da biva očigledno čak i lamama na Andima i dalaj-lamama na Tibetu da konzole počinju da bivaju najrasprostranjeniji, najzarazniji i (stoga) najunosniji oblik ubijanja vremena na planeti Zemlji. Posle vesti o stotinama miliona PlayStationa, stotinama hiljada igrača Phantasy Star Online i hiljadama triliona dece koja su dobila epilepsiju igrajući Pokemon, eto nama iz Nintenda vesti, more kakve vesti - UVERAVANJA - da će samo za Severnu Ameriku prilikom premijere biti spremno MILION Game Boy Advance konzola! (Ljudi, ko bre kupuje sve to? Koliko nas to ima? Ah,da zaboravio sam - u SAD više od 40% populacije igre razne vidove igara na dnevnoj bazi.) Svi su zdušno pohvalili ovakav potez Nintenda, koji je zaista samo stvar zdravog razuma - u Japanu je još pre premijere (koja je bila 21. marta) naručeno preko 3 miliona GBA, a svi se sećamo ružnih iskustava koje je Sony imao sa severnoameričkom premijerom PS dvojke. GBA bi u Ameriki trebalo da se pojavi 11. juna, na početak letnjeg raspusta. (Ma, naivan je Nintendo...) (MT)

GB Advance sve napredniji

Nintendo je objavio da stupa u partnerstvo s čuvenim proizvođačem kamera i foto-aparata, kompanijom Olympus. Cilj ovog partnerstva je rad na takozvanim electronic data cards, ili E-card sistema. U pitanju su kartice, koje će moći da očitava Game Boy Advance, i to pomoću uređaja sličnog bar-code čitačima koji se u prodavnicama koriste da očitaju cenu nekog proizvoda,. Kao prvi projekat koji će koristiti ovu tehnologiju najavljeno je povezivanje Pokemon igrica za Game Boy Advance i Pokemon igrica s karticama - sada će svaka Pokemon kartica posedovati mali digitalni zapis koji će moći da pročita Olympusov E-card čitač za Game Boy Advance i podatke o Pokemonu s te kartice ubaci u Pokemon video igru! Nintendo se nada da će ovakvim potezima uspeti da stvori nove oblike zabave, tj. da poveže ve ć postojeće i dovede nas korak bliže cyberpunk dobu. (MT)



Gradimir Joksimović

RATOVI KONZOLA 2: SLEDEĆA GENERACIJA

Tokom proteklih nekoliko meseci na tržištu igračkih konzola razvilo se pravo ratno poprište. Svedoci smo bespoštedne borbe u kojoj Sega, Nintendo, Sony i Microsoft razmenjuju napade, stvaraju labava savezništva i vode vešte propagandne operacije, ne štedeći novac i druge resurse. Srećom, u ovoj multimilionskoj industriji jedino oružje su reči, a posledica sve zadovoljniji potrošači koji, uhvaćeni u vrtlog tehnoloških inovacija, neretko ostaju zbunjeni. Jedno je sigurno: savremene 128-bitne konzole predstavljaju budućnost elektronske zabave, budućnost koja je uveliko počela.

Zašto pridajemo toliki značaj nečemu što predstavlja prirodnu trku za tržište, uobičajen fenomen u svakoj industriji? Jednostavno zato što je to tržište veće nego ikad ranije i pokazuje jasnu tendenciju daljeg širenja. Još 1998. godine, prodaja kućnih konzola dostigla je astronomsku cifru od 28.7 miliona jedinica, odnosno čak 28 procenata više u odnosu na prethodnu godinu. Takav porast nastavio se i narednih godina, tako da današnje procene kažu da preko 60 posto domaćinstava u Americi ima barem jedan sistem za igranje. Vi sad uzmite kalakulator i procenite o kakvim se ciframa ovde radi.

Glavni takmaci u ovoj trci izbacili su svoje pulene ili će to učiniti u toku ove godine. Iako je situacija sada mnogo jasnija, neka pitanja ostaju otvorena. Da li ima mesta za sve, koji će sistem prevladati i da li će programerske kuće podjednako podržavati sve platforme samo su neka od pitanja o kojima ćemo ovde diskutovati. Rukavice su skinute, pa da vidimo kako danas izgleda ring.

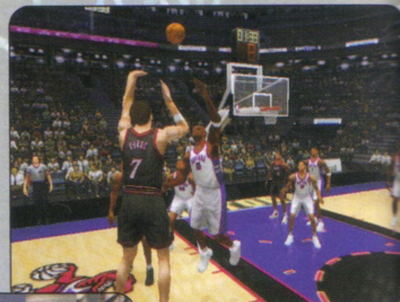
Dreamcast



CPU: Hitachi 128-bit SH4, 200 MHz
Grafički čip: NEC PowerVR2
Memorija: 16 MB SDRAM, 8 MB VRAM, 2 MB audio
Zvuk: Yamaha ASIC, 64 kanala na 48 kHz
Drajv: 12X CD 1.2GB
Cena: 200 USD

Početkom februara stigla nam je tužna vest da je jedan od najznačajnijih proizvođača igračkih konzola prinuđen da napusti ovu uzbudljivu trku. Zbog neizdrživih materijalnih gubitaka, koncern Sega odlučio je da zatvori svoje pogone za proizvodnju konzola i sve snage usmeri na izradu softvera za druge platforme. Ne možete ni da zamislite s kakvim razočarenjem je igračka publika primila ovu odluku (kao i 3000 zaposlenih radnika). Svakodnevne žalopojke ljubitelja Seginih proizvoda, u prvom redu vlasnika Dreamcast konzola, kojih je u ovom trenutku više od 10 miliona, zasipaju PR zvaničnike u Segi. Da li će se proizvodnja Dreamcasta nastaviti u nekim drugim zemljama, hoće li softverske kuće nastaviti da podržavaju ovaj sistem, ima li šanse da se desi nekakvo čudo koje će obnoviti proizvodnju jedne od najboljih konzola današnjice? Sve su to pitanja na koja se još uvek ne mogu dati precizniji odgovori. No, poznavajući istoriju kompanije, sve opcije su igri.

Bilo kako bilo, Sega će ostati zabeležena kao pionir trke konzola, a biti prvi zaista nije lako. Još sa projektom Saturn, ova kuća označila je početak revolucije na koju je Dreamcast trebalo da stavi tačku. Kvalitet izrade i veoma dobra softverska podrška učinili da DC preko noći nadmaši i najozbiljnijeg protivnika - PlayStation 2. I pored činjenice da je bolji hardver svakako na strani PS2, bolja optimizacija i jednostavnost programiranja za DC učinili su svoje. Pored niže cene, Dreamcast je mnogo brže ponudio igre vrhunskog kvaliteta, potvrdivši pravilo da impresivne tehničke karakteristike ne znače ništa ukoliko nisu praćene adekvatnim softverom. Epilog je jasan: prvih milion primeraka Dreamcasta prodato je u do sada najkraćem roku. Oboren je i rekord u broju objavljenih igara u toku jedne godine, koji iznosi fantastičnih 125 naslova (trenutno postoji preko 300 igara za ovaj sistem). Sada vam je sigurno jasno kakvim





tema broja



potencijalom raspolaže ova konzola, ili - s kakvim je raspolagala...

Dreamcast u odnosu na konkurentske proizvode ima još jednu značajnu prednost, a to je ugrađen 56K modem. Zahvaljujući tome, online igranje je na velika vrata ušlo u svet konzola i prestalo da bude privilegija vlasnika PC računara. Kakva je upotrebna vrednost mrežnog igranja u slučaju Dreamcasta je drugo pitanje, na koje ćemo odgovoriti nekom drugom prilikom. U prednosti treba ubrojati i odličan kontroler s mogućnošću ugradnje malog ekrana (koji je ujedno i memorijska kartica) i širok izbor perifernih uređaja visokog kvaliteta. Sve u svemu, to je idealan kućni sistem za igranje.

Kakva je budućnost Dreamcasta? Sudeći po trenutnom razvoju događaja, ne baš sjajna. Još pre nego što je završen porazni obračun fiskalne godine, u Segi su najavljivali da će Dreamcast verovatno biti poslednja konzola koju će ova kompanija napraviti. Zamisao je bila da se produkcijom jakih periferija ovaj igrački sistem pretvori u kompletan kućni studio zabave. Sada, međutim, takvi ambiciozni planovi definitivno padaju u vodu. Plašimo se da će DC u istoriju ući kao najperspektivnija i najkratkovečnija konzola. Nadamo se da nismo u pravu.

Za: odlične igre, niska cena, mogućnost igranja putem Interneta.
Protiv: nesigurna budućnost.

PlayStation®2







CPU: Toshiba 128-bit, Emotion Engine (TM), 300 MHz
Grafički čip: Sony Graphics Synthesizer 150 MHz
Memorija: 32 MB
Zvuk: SPU2+CPU 48 kanala na 48 kHz
Drajv: DVD
Cena: 350 USD

Sony Computer Entertainment je najmlađi, ali veoma ozbiljan takmičar u ovoj trci. Pre jedva sedam godina, ovaj japanski gigant priključio se Segi i Nintendu projektom PlayStation, konzolom koja je ostvarila dramatičan efekat na ovom tržištu. Decembra 1998. godine objavljen je frapantan podatak: širom sveta prodato je neverovatnih 50 miliona PS konzola.

Prošle godine Sony je predstavio dugo očekivanog naslednika najuspešnije konzole devedesetih. PlayStation 2 je podigao mnogo prašine, pre svega zahvaljujući tehničkim specifikacijama koje, barem na papiru, zvuče veoma dobro. S druge strane, čini se da je Sony zinuo više nego što može da proguta. U želji da predstave "set-top" paket opšte namene, Sonyjevi dizajneri udaljili su se od osnovnog koncepta kućnog sistema za igranje. Mogućnost čitanja DVD diskova i ugrađen MPEG2 dekoder jesu interesantne inovacije, ali da li su zaista potrebne? Štampanje procesora u 0.18 mikronskoj tehnologiji dodatno je poskupelo inače složenu proizvodnju, pa je na koncu ispalo da je "skuplja Dara nego mera". Dobre osobine PS2 konzole su retrogradna kompatibilnost s ranijim softverom,





Tabela uporednih karakteristika 128-bitnih konzola

	Dreamcast	PlayStation 2	Gamecube	Xbox
CPU	Hitachi SH4 RISC	Sony Emotion Engine, 0.18μ	IBM Power PC Gekko, 0.18μ	Intel Pentium III
Takt	200 MHz	300 MHz	405 MHz	733 MHz
Bus transfer	2.2 GB/s	3.2 GB/s	1.6 GB/s	6.4 GB/s
Grafički čip	NEC Power VR 2	Sony Graphics Syntesizer, 0.18μ	NEC Flipper, 0.18μ	nVidia X-chip
Takt čipa	120 MHz	150 MHz	202.5 MHz	250 MHz
Prenos tekstura	24 GB/s	45 GB/s	12.8 GB/s	96 GB/s
Zvučni čip	Yamaha SISP 3D	16-bitni SPU2	16-bitni DSP	16-bit, AC3, MIDI, 3D
Frek. semplovanja	48 kHz	44.1 ili 48 kHz	48 kHz	48 kHz
Modem	56 Kbps	ne	ne	56 Kbps, posebno
Brzina iscrtavanja	realno preko 3 mil. poligona/s	teoretski 66 mil. poligona/s	6 do 12 mil. poligona/s	125 miliona poligona/s
Sistemska memorija	26 MB	32 MB	24 MB	64 MB
Medijum	GD-ROM	DVD-ROM	8 cm NGC optički diskovi	2-5X DVD-ROM
Kapacitet medija	1 GB	3.2 GB (1X), 6.4 GB (2X)	1.5 GB	6.4 GB, (8 GB HDD)
Okvirna cena	200 USD	350 USD	200 USD	300 USD



razvijenim za prvi PS i široka paleta dodatnih uređaja, kontrolera, memorijskih kartica i tzv. PocketStation dodataka. No, marketing Sonyja ni danas ne prestaje da glorifikuje hardverske mogućnosti svoje mašine: te grafički procesor je 50 puta brži od Dreamcastovog, te 3D efekti premašuju mogućnosti savremenih PC kartica... Istorija nas, međutim, uči da najjači nije uvek i najuspešniji. Vreme je pokazalo da su softverske kuće mnogo bolje prihvatile Dreamcast, pre svega zbog mnogo šireg izbora razvojnih alata koji značajno olakšavaju programiranje, skraćuju vreme izrade igara, a tako i pojeftinjuju čitav proces. Sony je ovoga puta propustio da ostvari dobar fidbek sa proizvođačima igara.

Igre za PS2, i pored svih prednosti, gotovo uopšte nisu kvalitetnije od Dreamcastovih, naprotiv. Da li je to posledica toga što programiranje igara za PS2 traje duže, ne znamo, ali činjenice govore u prilog Segine konzole, u to nema sumnje. Prognozirati budućnost ove konzole nije ni malo zahvalno, ali nikako ne treba potceniti moć kompanije koja je podržava. Sa ogromnom bazom korisnika, sjajnom reputacijom i kompletnom podrškom od strane softverskih kompanija, PS2 bi se mogao dugo održati na tržištu, posebno ako dođe do najavljanog sniženja cene, uslovljenog novim "igračima" koji dolaze iz Nintenda i Microsofta. Ko im je kriv kad su godinu dana poranili...

Za: *podrška za DVD video, odlični dodaci, dobre igre.*
Protiv: *visoka cena, izrada igara traje dugo.*

GAMECUBE





CPU: IBM 128-bit, Gekko (TM), 405 MHz
Grafički čip: NEC Flipper (TM), 202.5 MHz
Memorija: 24 MB
Zvuk: DSP na 48 kHz
Drajv: NGC optički disk
Cena: oko 200 USD

Status najuspešnijeg proizvođača kućnih sistema za igranje, Nintendo će pokušati da povrati konzolom po imenu Gamecube. To neće biti lak posao, s obzirom na polovičan uspeh Nintenda 64, 64-bitne konzole koja je, iako tehnički superiornija od PlayStationa, imala mnogo trnovitiji put. Ipak, Nintendo i dalje drži dobar deo tržišta, posebno kada su u pitanju igre i džepne konzole. Da se podsetimo, GoldenEye je bila najprodavanija elektronska igra u 1998. godini, dok je Legend of Zelda zauzeo drugo mestu. Game Boy Color, a uskoro i Game Boy Advance uspostaviće kompletan monopol na sceni džepnih konzola. Kakve su ambicije ove kuće na 128-bitnom tržištu?

Za razliku od Sonyja i Microsofta, Nintendo će se fokusirati na igračko tržište i zanemariće nesigurne eksperimente sa višenamenskim uređajima koji bi bilo neopravdano skupi. Sudeći po specifikacijama, Gamecube bi mogao da ponudi PS2 kvalitet po ceni Dreamcasta, što će vrlo verovatno bila dobitna kombinacija, koja će ugroziti sve druge proizvođače. Iako će osnovna frekvenca procesora biti daleko ispod X Box-ovih 733 MHz, napredna PowerPC arhitektura omogućiće mnogo viši stepen utilizacije i gotovo podjednake ukupne performanse.



Marketing, cene i podrška razvojnih kompanija glavni su faktori koji će odlučiti sudbinu Gamecubea. Sony i Microsoft na tom polju imaju daleko više iskustva, što ne mora da znači ništa ukoliko Nintendo izabere pravu strategiju. Kako stvari sada stoje, Gamecube će biti pravi praznik za svakog hardkor igrača, dok će oni koji traže aparate sa širom upotrebnom vrednošću zadovoljenje naći u PS2 ili Xboxu.

Za: *odlične igre, moćna konzola.*
Protiv: *Nintendo ima mnogo toga da nadoknadi.*

XBOX





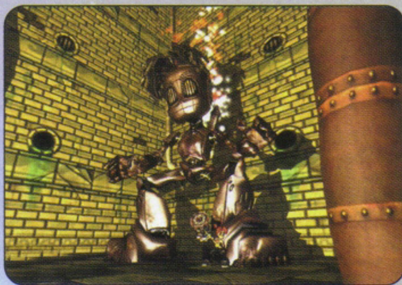
CPU: Intel PIII 128-bit, 733 MHz
Grafički čip: nVidia X-chip, 250 MHz
Memorija: 64 MB
Zvuk: 16-bitni AC3, MIDI, 3D na 48 kHz
Drajv: DVD
Cena: oko 300 USD

Najgore čuvana tajna u Microsoftu, kako se X Box u šali često označava, konzola je od koje potrošači najviše očekuju i koje se konkurencija najviše plaši. Iskustvo nas uči da čika Bilijevu "radionicu" shvatimo sasvim ozbiljno kada je u pitanju tako bogato tržište (setite se samo sudbine Netscapea na tržištu Internet browsera). O X Box-u smo detaljno pisali u prošlom broju Bonusa, pa se na ovom mestu nećemo zadržavati na opisu tehničkih karakteristika i prednosti u odnosu na konkurente (radi preglednosti, u tabeli smo izneli uporedni prikaz tehničkih specifikacija 128-bitnih konzola o kojima govorimo). Pozabavićemo se samo jednim, verovatno najvažnijim pitanjem - cenom.

Interesantna osobina Xboxa biće nedostatak podrške za DVD video. Iako će se konzola isporučivati s ugrađenim DVD čitačem za igračke diskove, filmovi neće moći da se puštaju bez dodatnog daljinskog DVD sistema, koji će se kupovati odvojeno. Takav pristup nesumnjivo je motivisan željom da se cena svede na razumnu meru, dakle osetno ispod cene PlayStationa 2. To nam govori



o još jednoj bitnoj činjenici, koju smo možda prevideli - ishod. Rat konzola neće odlučivati samo tehničke mogućnosti, već i niska konačna cena i dostupnost dodatnih uređaja kojima bi zahtevniji korisnici proširivali mogućnosti baznog sistema. Drugi trik kome će Microsoft pribeći jeste maksimalno dobra podrška za proizvođače igara i sve programere koji budu želeli da se uključe u razvoj softverske podrške za X Box. Takav pristup Microsoft je oprobao pre nekoliko godina na PC platformama, kada je svojim DirectX programerskim bibliotekama za kratko vreme pokopao DOS i od Windowsa napravio jedinu prihvatiljivu igračku platformu. U svakom slučaju, X Box je konj na koga se vredi kladiti.



Za: *odlične podrška za programere, široka podrška softverskih kuća.*

Protiv: *Microsoft je potpuni "novajlija" na tržištu konzola.*

Prognozirati dalji razvoj događaja na ovom uzbudljivom tržištu nije ni malo lako, a zbog čestih turbilencija i neočekivanih obrta (kao u slučaju Sege) možda i nemoguće. Ipak, rezimirajmo činjenice.

Dreamcast - izvanredan razvoj do sada najbolje Segine konzole naglo je prekinut finansijskim krahom. Zaista šteta, jer to je sistem koji obezbeđuje izuzetno kvalitetno igranje, koje ni po čemu ne zaostaje za onim na PS2. Ukoliko razvojne kuće nastave s podrškom za DC, ova konzola bi mogla da bude pravo ispunjenje sna, posebno kada se na tržištu pojave X Box i Gamecube. Očekuje se da će cena Dreamcasta tada pasti ispod 100 USD. Po svemu sudeći, to će se desiti i ranije.

PlayStation 2 - izuzetno moćna konzola koju će pokopati previsoka cena. Sve slabija prodaja i najavljena cena X Box-a koja će biti osetno ispod PS2, uzdrmali su odgovorne u Sony-ju. Izdvojiti više od 700 maraka za igrački sistem koji pride nije ni najjači na tržištu zaista nema mnogo smisla. To će se mnogo jasnije pokazati na kraju prvog kvartala ove godine, kada će se finansijska služba Sony-ja suočiti s poraznim ciframa.

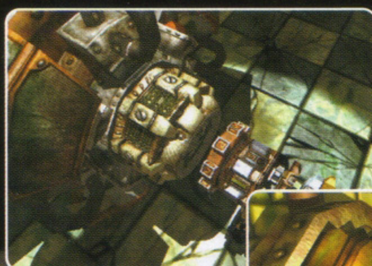
GameCube - konzola o kojoj najmanje znamo vrlo lako može postati pobednik u ratu 128-bitnih igračkih sistema. Kada se Gamecube pojavi, na tržištu će biti već oko 30 gotovih igara, od kojih tri pripadaju najpopularnijim serijalima (Metroid, Mario i Zelda). Umesto zastarelih kertridža koristiće se mini DVD diskovi, budućnost medija za konzole.Procenjena vrednost konzole u trenutku izlaska na tržište biće samo 200 USD (koliko i Dreamcast), što je itekako važan momenat u trci za tržište. U svakom slučaju, biće ovo veoma ozbiljan proizvod.

X Box - sa svim faktorima na svojoj strani (tehnikalije, podrška, marketing), uspeh X Box će u celosti zavisiti od cene. Početne najave išle su i do fantastičnih 500 dolara. Najnovija "rezanja" (npr. ukidanje DVD Movie podrške) sigurno će usloviti pad cene, ali ona najverovatnije neće ići ispod 300 USD. Barem u početku, a kako će biti kasnije, pokazaće vreme.

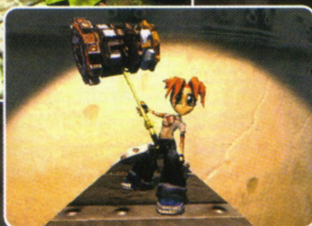


Malice

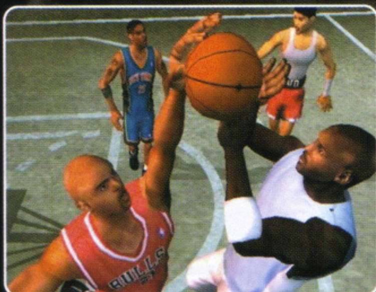
Ako ste iole pratili evoluciju igračkih konzola, onda vam ime kompanije Argonaut sigurno nije nepoznato. Autori mnogih značajnih platformi, kao što su StarFox 1/2 (SNES) i Croc 1/2 (PlayStation), predstaviće se Xbox publici projektom Malice, jednom od prvih igara koja će demonstrirati mogućnosti Microsoftovog igračkog sistema. Scenario igre po malo podseća na Alisu u Zemlji čuda. Glavni lik je simpatična devojčica koja je neoprezno na slobodu pustila drevno zlo, koje preti da porobi sve na planeti. Da bi ispravili brljotinu koju ste napravili, morate da pronađete i uništite izvesnog Malicea Incarnatea, dasu na čelu sila mraka. Dobro, priču smo već negde čuli, ali svet kakav su zamislili dizajneri u Argonautu sigurno nismo. Grafički engine je konstruisan tako da sa lakoćom "provari" do sada neviđen broj pozadinskih objekata i sitnih detalja na modelima likova. Glavni junak će nositi ogroman čekić, a samo on će imati više poligona nego najveće građevine u igrama za druge platforme (čitaj: PlayStation 2). A to je samo početak. Teksture će biti bitmapirane, dakle maksimalno realistične, dok će se realtime senčenje primenjivati i na najsitnije detalje. Nema sumnje, biće ovo prava demonstracija moći Xboxa. O samom karakteru igre i principima upravljačkog sistema za sada se ne govori mnogo, ali pretpostavljamo da će Malice ličiti na klasične akcione platforme sa oko 25 nivoa različitog ambijenta. Datum izdavanja takođe je nepoznanica, a sigurno je samo to da će se Malice pojaviti isključivo na Xboxu, čime Microsoft daje sasvim jasnu poruku konkurenciji: gotovi ste! (GJ)



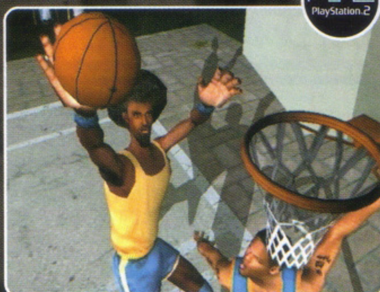





NBA Street



Jeste li spremni da zaigrate tri-na-tri? Ako jeste, skinite dresove i sazujte patike, jer igra stiže tek na leto. Nagoveštaji da je to samo još jedan klon legendarnog NBA Jam-a, pale su u vodu sa prvim kadrovima koje smo ugledali. Iako se delimično zasniva na sličnom principu igre (bahanalni potezi i zakucavanja koja se protive svim zakonima fizike i inercije, te samim tim i gravitacije), pridodati su novi detalji koji obogaćuju i dodatno komplikuju igru. Što se više služite "maestralnim" kucanjima, skala se popunjava, tako da posle nekog vremena, za svaki koš koji postignete, vaš tim dobija dodatni poen, dok protivnički gubi poen. Igrače poraženih timova možete da preuzmete kao svoje, a pominju se i neki Bossovi... pa vi sad vidite. (UT)



Gundam Battle Online

Online igranje na Dreamcastu definitivno postaje hit, posebno u Japanu. Trenutno najočekivanija mrežna igra je Guntam Battle, borbena simulacija u realnom vremenu, u kojoj se jedan igrač nalazi u ulozi zapovednika, dok ostalih dvanaest igrača postaju piloti virtuelne eskadrile. Iako je Gundam u osnovi namenjen za mrežno igranje, biće i nekoliko pojedinačnih misija u kojima će se obučavati budući online asovi. Igra će se u Japanu pojaviti krajem marta, dok datum objavljivanja verzije za zapadno tržište još uvek nije preciziran. (GJ)








Extreme G 3



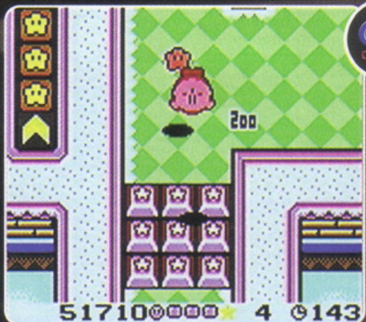
Ogroman uspeh koji je Acclaim postigao futurističkom simulacijom vožnje Extreme G, poslužio je kao "kalup" za kreaciju još jedne igre ovog tipa. Vozeći enormno brze motore po izuvijanim i istumbanim stazama, pokušavate da preživite prvo stazu samu po sebi, a onda i neprijatelje koji se trude da vam "prijateljski" dodaju koju prateću raketu ili tane. Vozila ima oko 12, svako sa datim karakteristikama, a kako smo saznali, programeri Acclaima su posebno ponosni zbog animacija motora i njihovog izgleda na stazama. Naravno, motori su teško naoružani, pozadinske animacije će obogaćivati prostor oko staza, a tu su još neki efekti, kao npr. efekat probijanja zvučnog zida (na koji smo mi onomad navikli). Još samo da nas obaveste kada će se pojaviti i to je to. (UT)



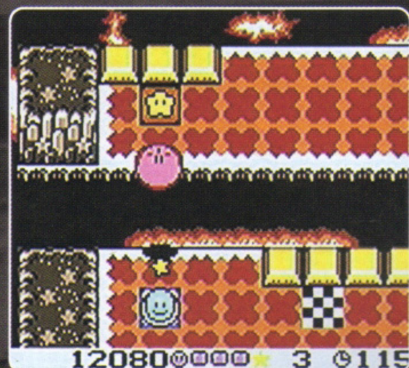


Kirby Tilt'n'Tumble





Igra koja je bukvalno zapalila japansku Game Boy Color publiku uskoro će se pojaviti u engleskoj verziji. U ovom nastavku, Kirby će se boriti za spas zemlje snova, sakupljajući rasute zvezdice i tamaneći mnoštvo agresivnih protivnika. Za razliku od klasičnih platformi, kakve su bile prethodne igre sa simpatičnim Kirbyjem u glavnoj ulozi, Kirby Tilt'n'Tumble dolazi u kompletu sa game packom koji sadrži tzv. tilt senzor (varijanta žiroskopa s detektorom vibracija), koji će omogućiti značajne inovacije u kontrolnom sistemu. Naime, igrač će Kirbyjem upravljati ne samo pomoću tastera, već i tako što će drmusati i okretati konzolu u prostoru. Već nam se znoje dlanovi od nestrpljenja da probamo ovo čudo! (GJ)



Magelords



Žanr strateških FRP igara na PC-ju doživljava pravu renesansu. Bitan doprinos ovom tržištu daće i renomirani Kinesoft, jedan od najstarijih proizvođača igara za Windows platformu. Radnja igre dešava se u dalekoj prošlosti, na mitskom kontinentu Arcan, gde obitavaju međusobno sukobljene rase ljudi, vilenjaka, utvara, patuljaka i džinova. Sukobljene frakcije boriće se u stilu klasičnih RTS igara, s tim da će nova tehnologija omogućiti prikazivanje većeg broja jedinica u punom 3D okruženju. Po svemu sudeći, igra će u mnogome podsećati na Shogun: Total War, s tim da će igrač imati uvid u sve detalje na terenu iz bilo kog ugla. Karakteristična kombinacija borbe u realnom vremenu i strateškog planiranja obećava da će Magelords biti veoma kvalitetna igra. (GJ)



EVE The Fatal Attraction



Jedna avantura za koju bi se moglo reći da je malo "slobodnije" sadržine, verovatno će naći određeni broj pristalica i u nas. Uzimajući na sebe da rasvetlite slučaj napadača koji preti porodičnom domu i mladim "ćerama" predsednika Adou Korporacije, imaćete prilike da se uverite u sve nesposobnosti i nedostatke glavnog lika (Kojirou), koji je inače privatni detektiv. Celokupna igra je odrađena u stilu koji najpre asocira na digitalni strip, mnoštvo sličica i govorne glume, sa interfejsom koji je usavršen pre cele jedne dekade. Imperativ je bačen na priču i likove, tako da ćete moći da se upoznate sa svima kako biste razrešili ceo slučaj, a što se pomenute "slobode" tiče, igru najtoplije "preporučam" omladini željnoj obrazovanja.. (UT)









Pokémon Stadium 2

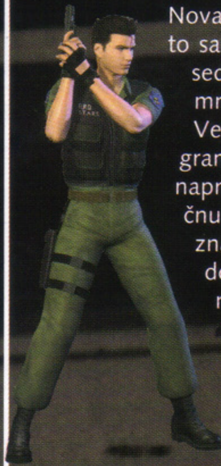


Dobra vest za vlasnike N64 konzole, ljubitelje Pokémon igara, dolazi iz kompanije Nintendo, gde se privodi kraju rad na novom Pokémon Stadiumu. Igra će, slično svom prethodniku, omogućavati prebacivanje likova sa svih verzija Pokémon igara za Game Boy platforme, putem transfer pack paketa. To znači da će likovi kreirani u, recimo, Pokémon Gold/Silveru, za tili čas zaživeti u punom 3D okruženju Pokémon Stadiuma 2. Što se same igre tiče, poboljšanja se očekuju kako na tehničkom, tako i na idejnom planu (biće nekoliko novih mini-igara za razbijanje monotonije), pa je dobro RPG iskustvo zagarantovano. U svakom slučaju, ovo će biti igra za posvećene Pokémon fanove. U prodaji će se pojaviti posle 26. marta. (GJ)





RE Code : Veronica X



Nova i obogaćena verzija i to samo srećnicima koji poseduju PS2! Nakon ogromnog uspeha RE: Code Veronica na SDC-u, programeri su se odlučili da naprave sličnu i za PS, sličnu, ali ne i istu... Priča je znatno obogaćena, pridodati su neki novi likovi, storyline-ovi za neke stare, a i tehnički aspekti su doživeli "lifting". Pored toga, koristeći prednosti i mogućnosti novije konzole, grafika je mnogo naprednija i bolja, animacije izgledaju mnogo bolje i realističnije, a uvedene su i neke "facijalne" animacije u samoj igri da "upotpune filing". Tu su još i dinamičke kamere koje garantuju ne samo bolji izgled, već i mnogo bolji i preglednije kadriranje, zumirarnje itd, itd. Igra će bezmalo biti duplo veća no što beješe, a trebalo bi da se pojavi do jula 2001. (UT)





Hoshigami: Ruening Blu Earth



Iza ovog imena se krije jedna RPG strategija koja će privući sve pristalice i obožavatelje igre Final Fantasy Tactics. Naime, u svetu u kome su nekada vladali duhovi (spirits), došlo je do procvata ljudske kulture koja je preuzela mesto negdašnjih vladara. Posle okršaja koji je usledio, ljudi i "dusi" su se pomirili u zamenu za neke ustupke (od strane duhova, dakako). Ogromni kontinenti lebde u tom svetu, a duhovi koji su tokom vremena pali u zaborav, ponovo se vraćaju da ojačaju ratnike koji veruju u njih. Tokom igre u kojoj vodite ekipu, sakupljate "belief" poene koji determinišu koliko imate vere u nekog duha, pa shodno tome beležite i svoj napredak. Kretaćete se od bojišta do bojišta po mapi, a igra će doći do jeseni. (UT)





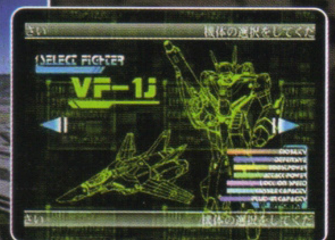


Macross M3



Gigantski transformišući roboti, megatonski samonavodeći projektili i prelepe devojke purpurne kose, deo su okruženja koje nas čeka u novoj igri studija Shoeisha. Biće to adrenalinom nakrcana akcija u kojoj ćemo upravljati Macrossovim čeličnim džinovima, vodeći ih kroz serije uzbudljivih bitaka. Pre svakog okršaja, igrači će imati mogućnost da svoje mašine naoružaju i opreme po želji, potencirajući one elemente koji odgovaraju njihovom stilu borenja. Od grafike se očekuje da zaseni sve što smo do sada videli u akcionim igrama. Da li se radi samo o praznim obećanjima saznaćemo početkom ovog leta, kad se pojavi konačna verzija igre. (GJ)







Crazy Taxi 2



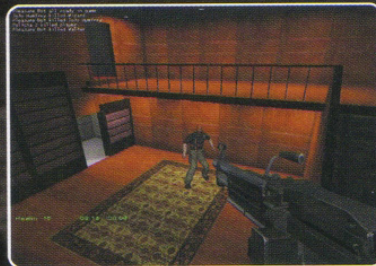


Još dok smo igrali originalni Crazy Taxi bilo je jasno da igra neće ostati bez nastavka. Štaviše, verovatno prisustvujemo rođenju novog serijala akcionih simulacija vožnje, čiji će se drugi nastavak pojaviti tokom narednog meseca. Ludnica na točkovima ovoga puta seli se na ulice Njujorka i donosi standardna unapređenja: bolju grafiku (posebno pozadinsku), muziku grupe Offspring, veći broj opcija i još luđu vožnju, prepunu akrobacija kojima ćete izbegavati gradsku gužvu - po sistemu: kad ne možeš da ih obiđeš, ti ih preleti! U novom ambijentu upoznaćete nove ljude i voziti nove atomobile. Sve u svemu, biće to prava ludnica. (GJ)

Global Operations



Evolucija FPS igara se nastavlja. Autori Counter Strikea, trenutno najpopularnije mrežne pucačine u prvom licu, već deset meseci rade na igri Global Operations, profesionalnoj verziji CS-a koju će gurati poboljšani LithTech engine, čime su obezbeđene vrlo dobre tehnikalije. Iako će akcenat biti na mrežnom igranju, autori obećavaju AI rutinu kakvu do sada nismo videli i koja će obezbediti potrebnu izazovnost i u režimu za jednog igrača. Misije će biti zasnovane na autentičnim lokacijama, a od novina pominje se multiplayer režim u kome će jedan od igrača biti u ulozi komandanta koji koordinira akcije svog tima i mogućnost glasovne komunikacije između udaljenih saboraca. Igru će distribuirati Crave, a na policama će se pojaviti u toku leta. (GJ)



Z.O.E.



U dalekoj 2040-oj godini, materijal po imenu "metatron" biva pronađen. Nekoliko dekada nakon toga on igra veliku ulogu u razvoju ljudske rase, koja je počela progresivno da kolonizuje Solarni sistem zbog vladajuće prenaseljenosti. Tokom narednih dekada, razvojem novih tehnologija, kolonije se šire i nakon nekoliko incidenata, tenzija između matične Zemlje i Marsa narasta. Tim povodom se pojavljuje teroristička organizacija na Marsu koja se bori za njegovu nezavisnost. Nakon napada na jednu graničnu koloniju, preuzimate ulogu mladića koji se nalazi u mech-u neverovatnih sposobnosti. Tvrdi se da je sistem kontrola i kadriranja savršeno rešen i da su se programeri trudili da do maksimuma iskoriste sve mogućnosti konzole, a treba da se pojavi sredinom maja. (UT)



Super Mario Advance



Ko će kome, ako ne svoj svome, ili ti eto Maria na novom Game Boyu. Radi se o reinkarnaciji igre Super Mario Bros. sa NES konzole, jedne od najuspešnijih platformi u istoriji elektronskih igara. Grafički, igra će biti daleko ispred svog uzora, sa dizajnom preuzetim iz SNES verzije koja je objavljena 1992. godine. Da bi razbili monotoniju, dizajneri obećavaju i nekoliko novih nivoa, kao i izmene u kontrolnom interfejsu koje će igru prilagoditi portabl izdanju. Posebno zgodna mogućnost je opcija za igranje četiri igrača istovremeno, u posebnom Arena režimu. Pritom, za igranje će biti dovoljan samo jedan kertridž i, naravno, kablovi za povezivanje četiri konzole. Simpatično. (GJ)




Time Crisis: Project Titan



Sećam se vremena kada sam prvi put zakoračio u Segu, lociranu u "stakleniku" i prišao velikoj mašini iz koje je izazovno štrčala ogromna prangija, kao za u oko... Posle je prešao na konzolu kao nastavak koji je moglo igrati dvoje igrača. Sada dolazi treći nastavak, noseći pržačko ime (a bez adekvatnog objašnjenja), a vi ste još uvek u ulozi Ričarda Milera, čoveka koji bi očigledno porazio i King-Konga petardom, a kamoli jednu malu armiju svojom vernom "ćuskijom". Optužujući vas za saučesništvo pri umorstvu predsednika Karube, morate pobeći od duge ruke zakona i razračunati se sa vođom podzemlja Kantarisom i starim znancem Divljim Psom. Ako ne znadete, Divlji Pas je Ričardov arhi-neprijatelj, koji je već jedared "obljubio prašinu", gubeći ruku u duelu, a sada na njenom mestu ima rotacioni top. Igra treba da se pojavi na tržištu do 15. juna tekuće godine. (UT)





Wiggles







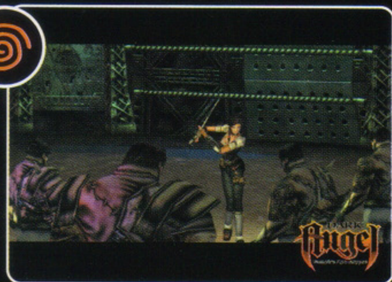


Razvojni tim Innonics za sredinu ove godine priprema upravljačku simulaciju po ugledu na Creaturese. Igrač će kontrolisati rasu patuljaka po imenu Wiggles, vodeći ih u njihovom podzemnom svetu i trudeći se da ih odgaja, "vaspitava" i zabavlja. Oni će morati da nauče sve, od kuvanja i kovanja oružja, preko čuvanja životinja, do toga da naprave makar jednu mašinu koja će koristiti plemenu. U igri ćete se suočiti sa više od stotinu zadataka, u kojima ćete se boriti sa suparničkim klanom, rešavati probleme prirodnih nepogoda i raspomamljenih zmajeva i trolova. Sve u svemu, biće to neobična taktička simulacija sa značajnom dozom humora, ali i teških zagonetki koje će vam propisno angažovati sive ćelijice. (GJ)



Dark Angel : Vampire Apocalypse





Svi ljubitelji survival horror-a biće oduševljeni pojavom ove igre. Na sebe uzimate ulogu Ane, lovca na vampire, koja je angažovana od strane ljudi da spase ljudsku populaciju iz očnjaka neumrlih krvopija. Igra će biti obogaćena RPG elementima, priodat je i sistem učenja po "modulima". Naime, svaki od 12 modula sadrži jednu kreaturu (zombi, vampir, vukodlak...), koju treba da odstranite na što efikasniji način. Kada kompletirate svih 12, moći ćete da snimite status na VMU i počnete iz početka kako bi kompletirali celokupan arsenal i usavršili svoje veštine i mogućnosti. Posebna pažnja je obraćena na AI, za koji se tvrdi da će biti jedan od najkompleksnijih, a igra treba da se pojavi početkom leta. (UT)

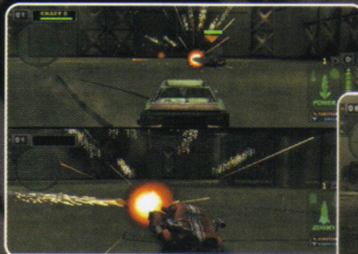


Twisted Metal Black





Nakon dve sramotne igre koje su se "provukle" kroz Twisted Metal serijal, najavljuje se izlazak novog nastavka koji treba da nastavi baš tamo gde je dvojka završila. U junu treba da se pojavi na tržištu, a kako saznajemo predstavljaće pravo čudo u malom. Pored novih animacija i za sada potvrđenih 14 likova, od kojih će 5 ili 6 biti skriveni, a od kojih će svaki imati svoje animacije, priču i zacrtane ciljeve, tu će biti i nekih tajni koje će otkriti samo najuporniji. Pored toga, nivoi su po dizajnu ogromni: zamislite skladište puno neprijatelja, koje se izdiže u vis i ustvari je platforma na tankeru. Tanker plovi okeanom do ostrva na kome se nalazi ludnica, pa vi sad razmislite kolika je to arena i čega tu sve ima. (UT)





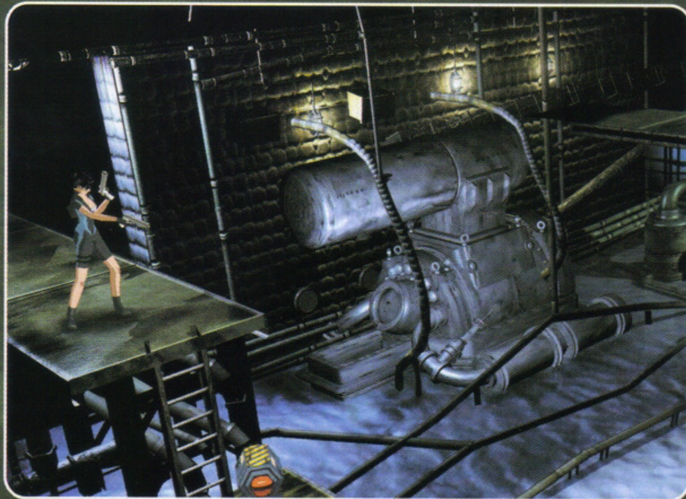
Uroš Tomić



fear effect
RETRO HELIX

Nikada mi nije bilo teže da počnem da pišem nego sada... Čini mi se da je prošlo tako malo vremena, ali u stvari i nije, sada shvatam da je prošao dugi niz godina. Sećam se kao da juče beše dan kada sam prvi put ugledao Sony PlayStation. Šta sada da radim kada ova igra treba da se opiše, a jedan je od poslednjih hitova na ovoj konzoli.

Mogli ste da primetite da u prethodnih par brojeva časopisa, igara za Sony ima manje i da su ređe najave za hitove na "kecu", ali to nije naša krivica. Čini mi se da mnogi od nas ne mogu da se pomire sa činjenicom da će igre za njega uskoro prestati da se proizvode. Ipak da čuknem u drvo i se pomerim s' mesta (radi uroka), i pljuc, pljuc, pljuc.



Šta ja vama sada u stvari da kažem, iskreno, nisam pametan. Na najkvarniji mogući način vazda zaobilazim da pričam radnju igre, čisto da vas ne malerišem. Ja sam ona osoba koja je u stanju da zakolje budale što u bioskopima pretpostavljaju ili govore "Ma ja sam to već gledao, batler je ubica". Samo da povučem jednu paralelu, u oba dela mitologija je veoma zastupljena, tako da možete samo da zamislite šta će vas sve snaći u tih dvadesetak časova za koliko se igra (relativno) može preći.

Ipak, kao i u prethodniku, u papazjaniju je pobacano malo soli i bibera, šarenih začina koji su je dodatno obogatili, neke negativne stavke su izmenjali, interfejs prilagodili. U principu igra je ista, sa više likova i odličnim dizajnom nivoa. Mnoštvo zagonetki će vas zabaviti, tu i tamo po koja namučiti, neprijatelja će biti dosta, moraćete da prangijate na sve strane, a bez da se odmarate, da se kotrljate... Da, da, još uvek možete da se kotrljate i radite sve one divne stvari, gledajući mlado, gipko, lutkasto telo, kako se povija, obliveno znojem, mršteći se bezličnoj gomili mesa koja pada oblivena krvlju...



nove igre

Šta mi ocenjujemo:

ZVUK: Ovom ocenom se ne ocenjuju samo zvučni efekti u igri već i muzika koja prati igru, znači sve što se čuje.

IGRIVOST: U zavisnosti od reagovanje igre na komande, lakoće igranja i izvođenja same igre dajemo ovu ocenu.

ATMOSFERA: Reakcije igrača na igru, tj. koliko vas neka igra zaokupi i odvoji od stvarnosti, takođe ocenujemo.





UKUPNA OCENA: Celokupni utisak koja igra ostavlja je dat u procentima i može biti manji ili veći nego što to ostale ocene pokazuju. Igre koje su ocenjene sa preko 90% su super hitovi.

GRAFIKA: Ovde ocenjujemo ukupan vizuelni izgled igre: pozadina, likovi i intro, tj.sve što se vidi.

OCENE: Mogu biti u rasponu od 0 do 5 sa koracima od 0.5.





1 igrač

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

4 DISKA

Ime: Fear Effect 2
Izdavač: Eidos
Sistem: PAL
Žanr: Avantura





Uživaćete posmatrajući animacije kojih boga mi ima podosta, zatim u govornoj glumi koja je besprekorna, u dijalozima likova i "slobodnom" načinu ponašanja glavnih junaka. Kao što sam u prethodnoj izjavi napomenuo, ribići su "pomalo" slobodni, pa je igra ispunjena scenama u kojima se vidi mnogo oblina, a sve je kako valja i trebuje, prikazano na po malo naivan i opušten način, pa je igra podesna i za "lišamane". To se samo dodatno nadovezuje na onu priču o izumiranju mačizma i preotimanju dominantne uloge u savremenom društvu (Izvini, dragi, ali JA od danas nosim brkove! prim.aut.). Bilo kako bilo i ja sam čovek i podložan sam "maltretiranju" od strane ženskih osoba (u šta su se neki u sredu uverili), a i pristalica sam modernih shvatanja (auh, kakva laž!).

Pošto je igra akciona avantura, biće mnogo akcije, nekada možda čak i previše. U nekim segmentima tu će biti par neprijatelja, strateški razmeštenih, dok će ih u pojedinim trenucima biti u jatima, krdima, čoporima, da ne kažem hordama. Stari, dobri nišan je tu da vas upozori da ima negativaca za odstrel i da vam skrene pažnju na neposrednu opasnost.

Akcija punjenja oružja se vrši pritiskom na jedno dugme, pa neće biti teško ispaljivati uzastopne rafale u tela neprijatelja, bacajući ih na pod. U nekim slučajevima će biti dovoljno šunjanje i nož, a u nekim situacijama ćete morati da zapalite u pravcu najbližeg izlaza. Na samom početku igre, jato "štakora" poljeti prema vama, u nameri da prezalogaji pre evakuacije. U tom momentu valja podbrusiti pete i uteći glavom bez obzira. Ne sećam se tačno koliko sam puta riknuo dok im nisam uspešno utekao, ali mlogo puta zasigurno.

A kada napadi neprijatelja posustanu, tu su logičke smicalice i zavrzlame koje treba da rešite. Neke od njih su apsolutno trivijalne i tu su da vas malo zadrže, dok su neke teške, ali zabavne. Drugim rečima red slanine, red kačkavalja, i malo 'vako i malo 'nako. Jedna od zamerki ide na sistem inventara koji je u obliku liste u realnom vremenu. U borbi je vrlo teško ostati živ ako počnete nešto da prčkate po inventaru, ne daj bože da pokušate da promenite oružje, što nije nemoguće uraditi, već predugo traje. (Snajo, vadiš li ti tu sačmaru, il' da te ja koljem?)



Čak i ako kojim slučajem znate iz pika šta treba i kako treba da uradite, opet će vam trebati najmanje 20-ak sati igre, da sve to realizujete. A i ovo je tip igre u kojoj se često umire, pa su programeri rešili problem predugog učitavanja nakon svake smrti, po sistemu instant replay-a, brzo i lako možete da ponovite sekvencu u kojoj ste se razdvojili od duše.

Što se grafike i rešenja nivoa tiče, smatram da je ovo maksimum grafike koji može da se izvuče iz igre ovog tipa, a pošto je i sam dizajn likova i njihov izgled specifičan sam po sebi i nadasve originalan, dobija se jedan sjajan vizuelni utisak. Ne znam kako, ali mi nastavak deluje nekako bolje od prethodnika, nekako mi je bio malo mutniji, možda ga se samo maglovito sećam... Nivoi su raznovrsni i neki fenomenalno izgledaju, povremeno će iskrsnuti kadar koji će vas oduševiti ili neka pozadinska ili propratna animacija koja će vas zapanjiti.

Bilo kako bilo, i na muziku i zvučne efekte je obraćena posebna pažnja, tako da i to ostavlja odličan utisak na igrača. Igrivost je dobra, ali morate da posedujete osnovno predznanje i da se malo naviknete na komande, kako ne bi došlo do nesporazuma sa prstima. Na raspolaganju vam stoji veliki broj pokreta, tako da ako se malo izveštite neće vam predstavljati problem da uspešno izbegavate rafale, kotrljajući se i bacakajuci se na stranu (da ne kažem đipati) dok menjate šaržer ili "barkate" po oružju. Atmosfera je odlična i pravo da vam kažem, za relativno kratko vreme koliko mi je bila na raspolaganju, prosto me je zakovala za ekran (što atmosfera, što cice koje su se na njemu mogle videti).

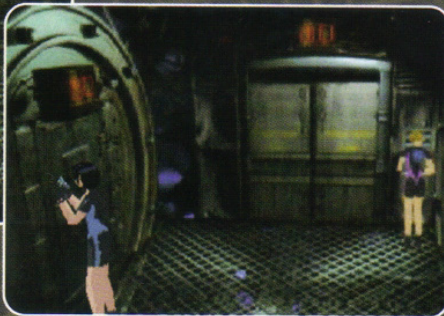
I šta reći na samom kraju? Niti drastično bolje izgleda od mnogih igara, niti je neki revolucionarni sistem u pitanju, ali je zato jedna kvalitetna igra, odlične radnje i raznolikih nivoa, ispunjena interesantnim dijalozima i brzom akcijom. Ali... postoji i mračna strana svega što sam upravo naveo. Ipak, ja ovaj tekst pišem ekstremno pristrasno



Mihailo (Sm)ešić kaže:

Iz Eidosa nam je došao potencijalno jedan od zaista posledenjih velikih naslova za PlayStation. Ova igra je potpuno zaslužila da stoji rame uz rame sa bilo kojom drugom koja se ikada pojavila za malu sivu konzolu... Šta da vam kažem: grafika fenomenalna i veoma pametno rešena - PS nije više dovoljno jak da bi prikazao tako realne i detaljne poligone kao što mogu neke druge konzole ili PC, ali je zato u ovoj igri njegov potencijal iskorišćen do maksimuma. Atmosfera je vrhunska, kao i zvuk - jedinu zamerku bih imao na priču, koja je u početku malo konfuzna, tačnije, igra će vas izbombardovati podacima, pa ko preživi, snaći će se... Ipak, ovo je igra koja ne bi smela da se propusti.





pošto je u pitanju jedan tako zvučan naslov, a pošto vi znate mene i kakav sam ja što se tiče provlačenja na staru slavu, to je jedan objektivan minus, što igri, što meni kao autoru ovog teksta. Činjenica je da su programeri PROVERENO mogli da odrade jos nešto, nešto bolje, da ubace nešto novo, da obogate igrački sadržaj nekim novitetima i da naprave raritet, igru koja stvarno zaslužuje da "zatvori sezonu". Sada, kada znate sve što sam ja mislio da treba, vi razmislite da li valja ili ne valja uzeti igru, ipak kao što kaže naš narod: 100 ljudi, 100 ćudi, 1000 žena, 2000 grudi...







Hteo bih na kraju da iskoristim malo prostora, da se od srca zahvalim Tini na pismu koje mi je poslala. Njeno pismo me je podsetilo na to da je vreme da vam se svima još jednom zahvalim na glasovima i rečima pohvale. Možda nisam uvek u prilici da odgovorim na svaki pozdrav, ali zato sada najiskrenije pozdravljam sve čitaoce ovog casopisa. Što se kritika tiče, na njima se ne zahvaljujem, ali me ipak opljunite kada mislite da sam pogrešio, na kraju krajeva i ja sam samo čovek (los), i ja grešim koliko i svi ostali (ako ne i više). Prema tome, drugarići, pišite, sada više no ikada, jer je naš "mališan" upravo napunio godinu dana. Mališa, srećan ti rođendan!



Satara Jov(ić) kaže:

Prvi Fear Effect je nenadano osvojio ljubitelje RE stila igara, ali ne svojom premisom "horor preživljavanja", već stilom prezentacije same igre. Potpuno animirane pozadine, likovi koji se potpuno uklapaju u njih i anime stil crteža i atmosfere su stvorili igru koja je postigla ono što su mnoge pre nje probale i nisu uspele - da naprave interaktivni film. E i drugi deo - Retro Helix - ne menja samu prezentaciju igre već samo upotpunjava priču, vodeći nas kroz avanturu koja je spojila junake originalnog FE. Sama igra ne nudi ništa novo, sem priče, ali će ljubiteljima prvog dela to biti više nego dovoljno. Iako bez radikalnih poboljšanja RH je savršena filmska avantura kroz kinesko podzemlje budućnosti.



Igor Simić

LiberoGrande INTERNATONAL



Na zapadu ništa novo - rekao bi Bora Čorba, a to da su na istoku stare priče, jednostavno nije istina! Legende sa Istoka (vredni Japanci), svojski su se potrudili da ponovo osvoje jednom odličnom igrom, kako bi ispred ekrana TV-a proveli bar nekoliko meseci. Libero Grande je zaista sjajna igra, sa jednom manom - na tržištu se pojavila neposredno posle najboljeg fudbala na svetu (čitaj - Evolution 2)!!! Činjenica da fudbalska simulacija ima dobru ideju verovatno će vas začuditi, ali Libero je stvarno drugačiji, jer nije u pitanju samo kontrolisanje svih 11 igrača na terenu i bespoštedno stiskanje dugmića kao u 95 % fudbalskih simulacija.



Ova igra vas stavlja u poziciju jednog od fudbalera koji su na terenu (izbor je samo vaš) i da biste pružili dobru partiju u timu koji pobeđuje, biće potrebno da se skoro potpuno identifikujete sa likom koji vodite, a i da "skapirate" mentalitet saigrača. Potpuno nov i izuzetno zanimljiv način igranja fudbala, koji bi igranjem u mreži dostigao uspeh neverovatnih razmera. Biti najbolji i najefikasniji biće vam interesantno neko vreme, ali vremenom će iskustvo u vama i želja za pobedom rezultirati time da zauzmete mesto koje je najosetljivije i na kome ćete moći da budete od koristi svom timu (ja igram na poziciji ofanzivnog halfa u reprezentaciji Čilea). Za razliku od prošlog dela koji smo igrali uglavnom zbog ideje, ovoga puta igra će vas privući i dobrom grafikom, težim kontrolama i totalno realnim pokretima igrača. Još jedna veoma bitna razlika u odnosu na prethodnika, ogleda se u tome da su imena igrača skoro prava (kao da su bili inspirisani ISS-om), a i stadioni su veoma slični onima u stvarnosti. Libero Grande International je fudbal koji vam nudi izbor kup ili liga takmičenja i sve to u svetu reprezentativnog fudbala, na moju veliku žalost, jer bi igranje ovog fudbala i u klupskim okvirima pružilo zadovoljstvo praćenja jednog igrača i njegovog kluba u različitim takmičenjima. Eto kako bi se fuzijom Libera i Strikera dobila neverovatna fudbalska igra, koja bi dobila potpuno novu dimenziju igranjem na mreži (tako će u neposrednoj budućnosti izgledati igranje fudbala - Hrabra procena - Prim. ur.).

Igrati Libero Grande International je izuzetno lako i mislim da su opcije prilagođene i onima kojima je igranje fudbala nepoznanica. Moguće je podesiti skoro sve (imaćete problem sa skidanjem pomoćnog ekrana u toku igre, u modu 2 players vs. Cpu), tako da o njima neću previše pisati.



Sve u svemu, ova sjajna igra očaraće vas svojom simpatičnošću i odličnom idejom, a ako još imate prijatelje koji su dobre volje, provešćete mnogo, mnogo nezaboravnih sati igrajući fudbal budućnosti (ah, kakva nezahvalna prognoza). Pa, šta čekate?! Navalite na igranje Libera!

Zahvaljujemo se CD klubu SHINE (011/3284-256) na ustupljenom software-u.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	4.0	4.5	4.0

80 %

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Liberogrande
Izdavač: Namco
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Fudbal



PlayStation





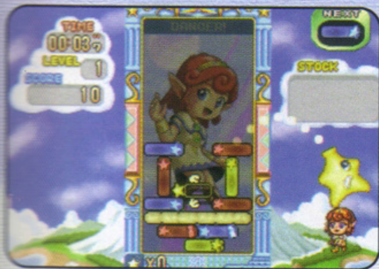


Miroslav Đorđević



Svi čitaoci koji duže vreme čitaju Bonus i prate moje tekstove dobro znaju da sam ja ljubitelj klasičnih, adrenalinskih akcija, avantura (i dobra vožnja može da prođe), dok nikada nisam voleo, čak veoma izbegavao slagalice i slične igre, do te mere da mi je posle godinu dana rada u našem i vašem časopisu ovo prvi put da jedan takav naslov opisujem. No, i pored toga trudiću se da vam što objektivnije prikažem ovu igru, bez obzira na to što se ja lično za nju nikada pri kupovini ne bih odlučio pored mnogobrojnih fenomenalnih igara, koje nam ovog meseca stižu (Fear Effect 2, pa zatim Panzer Front itd.).

O čemu se ovde radi? Pa, kao i u svim sličnim igrama potrebno je slagati razne kockice po određenom redosledu, kako bi se pri kontaktu sa sebi istima, raspadale, to jest nestajale. Zatim padaju nove kockice i tako u nedogled. Puzzle Star Sweep se ne razlikuje mnogo od ovoga, a ako ga treba uporediti sa nekom igrom, onda je stari dobri tetris najbolji primer. Za razliku od pomenute legende u Star Sweep-u postoji samo jedna vrsta kockica: štapići, koji se u stvari sastoje iz tri dela, od kojih je jedan (bilo koja sem unutrašnjeg) svetleći. Ukupno postoje tri boje kockica (štapića): crvena, žuta i plava, a cilj igre je spojiti svetleće vrhove kockica iste boje, kako bi one nestale i tako vam rasčistile situaciju na ekranu. Za razliku od tetrisa kod koga vam novi elementi stalno padaju odozgo, ovde će se ono pojavljivati odozdo i "gurati" celu konstrukciju naviše, a kada ona dodirne vrh ekrana - igri je kraj. Da stvar bude još teža, odozgo će padati veliki kameni blokovi koji se mogu uništiti samo ako u njihovoj neposrednoj blizini uništite dve ili više kockica. Igru možete igrati sami ili sa prijateljem, a ukoliko vam i jedno i drugo dosadi (a na žalost ubrzo i hoće), možete odigrati Story mod, koji je u stvari običan mod za jednog igrača, s tom razlikom što između nivoa postoji neka nazovimo je priča (dve, najviše tri rečenice u oblačiću) i kompjuterski vođen protivnik.



To bi otprilike bilo to što se tiče samog igranja, dok je tehničke karakteristike suvišno komentarisati, jer ova igra pretenduje samo da bude zarazna i igriva, a da li u tome i uspeva diskutabilno je pitanje. Moje lično subjektivno mišljenje je da ovu igru uz smešak treba zaobići, ukoliko imate više od 10 deset godina.



1 ili 2 igrača

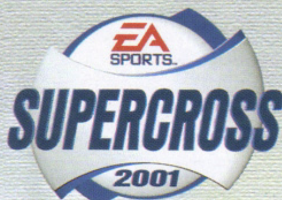
Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Ime: Puzzle Star Sweep
Izdavač: AI Games
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Slagalica







Satori Jo



Još uvek mislim da je Super Cross Circuit od 989 Sports-a definitivna igra na PS-u što se tiče motokros trka. Ipak Supercross (2001) zauzima dobro drugo mesto. Setivši se prethodne igre iz EA Sports radionice, koja je pokušala da dočara uzbuđenje motokros trka i takmičenja, još uvek me prođu žmarci. Ne oni prijatnog porekla, već oni jedna-od-najjadnijih -igara tipa žmarci - toliko je prethodnik bio loš.

EA Sports je promenio ceo endžin igre, pa je sada osećanje drastično drugačije. Ne bih se usudio da kažem da je mnogo dobro, već samo da je zabavno. I to je ono što ovu igru vadi iz ponora buljuka moto trka na PS-u koje ne zaslužuju da budu ni na Z81 kućnom kompjuteru, a ne na PS-u. Zabava je ono što definiše Supercross, i to posebno freestyle mod, gde je cilj sakupiti što više poena izvodeći trikove u vazduhu, skačući sa jedne na drugu rampu.

Pored freesyle moda tu su još standardni modovi solo ili turnir trke, jedan ili dva igrača i sve moguće opcije koje su već postale standard za EA Sports. Naravno, prezentacija (meniji, količina modova igranja, opcije i sl.) je vrhunska i podseća na sve ostale EA igre, pa ljubitelji Fifa-e ili NBA neće imati nikakvih problema da se snađu. Ponuđeno je preko trideset pravih vozača, kao i još toliko izmišljenih koji se otvaraju pobedama u različitim modovima igre. Pobediti neće biti teško, jer je igra od užasne teškoće prethodne otišla u drugu krajnost izuzetno laganih pobeda.

Jedna stvar koja odmah pada u oči, čak i nekome ko ništa ne zna o motokrosu (kao ja), jeste da je fizički model u igri jako čudan. Motori će skretati skoro u mestu iz pune brzine (pomoću specijalnog tastera za pomoć pri skretanju), i to sve vreme stojeći potpuno uspravno!, a utisak koji ovo ostavlja na igrača je u najmanju ruku čudan. Ipak, ovakva fizika doprinosi zabavnosti trikova koje izvodite u freestyle modu. Trke pate od nemogućnosti da se snađete u krivinama kada se skoro svi vozači natrpaju jedan na drugoga, pa se ništa živo ne raspoznaje. I grafika nije baš sjajna, sa vrlo tačkastim teksturama i jako čudnom kamerom u replay-u trka. Sve u svemu, ako želite zabavu, Supercross je nudi dosta, sa gomilom skrivenih stvari (staza, trkača i modova) koje se otvaraju pobedama u različitim modovima. Ako želite simulaciju motokrosa, ne tražite je na PS-u, ili barem prvo probajte već pomenuti Super Cross Circuit.





1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Supercross 2001
Izdavač: EA Sports
Sistem: PAL
Žanr: Trke Kros Motora





Miroslav Đorđević

PANZER FRONT

Evo nama sa istoka jedne izvrsne igre koju sigurno čeka izuzetan uspeh, iz prostog razloga što na naš PlayStation donosi ono što je njemu oduvek nedostajalo: ratne simulacije. Pancer Front je igra koja vas stavlja u ulogu vozača tenka za vreme Drugog svetskog rata i potpuno realno dočarava svu dinamiku, jezu i strahotu tenkovskih bitaka. O čemu se ovde zapravo radi? Pa, teško da ću moći baš detaljno da vam objasnim jer je govor i tekst u igri urađen na engleskom, japanskom, ruskom i nemačkom i to ne po principu selektovanja, već po principu smenjivanja. Šta to znači: glavne opcije (početak igre, modovi, izlaz itd.) su na engleskom, dok su sva malo duža objašnjenja na japanskom. U zavisnosti od toga koju stranu izaberete (a prisutne su tri: SAD, Nemačka i SSSR) instrukcije vašeg oficira u tenku će biti na engleskom, nemačkom, odnosno ruskom, a ukoliko ne poznajete neki od ovih jezika, ne brinite, za sva je uredno dat tekstualni prevod na japanskom (što, priznaćete, znatno olakšava stvar). No, draž ove genijalne igre ni malo nije time narušena, jer su sve stvari koje su date na japanskom u krajnju ruku suvišne za samo igranje.



Sama igra je podeljena na nekoliko modova: Panzer Front, Story, Construction itd. U Panzer Front modu možete odabrati svoju stranu, bilo koji tenk i bilo koju mapu, dok u story modu morate borbe prelaziti hronološki, ali zato ste po uspešnom okončanju misije nagrađeni veoma kvalitetnom animacijom. Dakle, odabrali ste neki mod, podesili opcije, očitali sebi Oče naš i sa puno hrabrosti i elana startovali borbu. Tad nastupa ludilo.

Prva reakcija je: "Pih, pa grafika i nije nešto...", ali ne dajte se zavarati malo slabijom grafikom, jer Panzer Front poseduje nešto što je mnogo bolje od suve tehničke uglančanosti: pakleno dobru atmosferu i igrivost. Odmah ćete primetiti nestandardne komande. Ne postoji gas na iks i kočnica na kvadrat, već je upravljanje tenkom znatno kompleksnije. Na L2 pokrećete levu gusenicu u napred, na L1 u nazad, R2 - desnu u napred i R1 - desnu u nazad, dok se promena brzine vrši na iks i kvadrat. Ovakav sistem upravljanja je izuzetno podesan za igru ovog tipa, jer vam ostavlja slobodne kursorske strelice (ono što obično nazivamo: gore, dole, levo, desno), koje koristite za upravljanje topom, tj. nišanjenje. Kada želite da pucate, kamera se iz trećeg lica jednostavnim pritiskom na krug prebacuje u prvo lice, što vam omogućava lakše i preciznije nišanjenje.



Moram da napomenem da pri igranju ove igre odmah možete da zaboravite na sistem igranja, po kome vi samo idete pravo i pucate na sve što vam se isprečI na putu. Panzer Front nije arkada, već čista simulacija, tako da će vam malo taktike biti neophodno za uspešno igranje.

Mape na kojima se borbe odigravaju su ogromne, detaljne i raznolike. Biće tu močvara, naseljenih mesta,



ledenih prostranstava na istočnom frontu, velikih gradova u Nemačkoj i Francuskoj i tako dalje. Svaka od mapa (sa par izuzetaka gde se radi o nekim pustarama na Kavkazu) obiluje ogromnim brojem detalja. Između ostalog možete videti i potoke, železničke pruge, rovove, napuštene bunkere itd. E, a sad misije. Za njih mogu reći samo jedno: savršenstvo!!! Bićete impresionirani kada se nađete u sred sukoba dve tenkovske divizije, praćene sa obe strane pešadijom i iz daleka podržane teškom artiljerijom. U jednoj takvoj misiji gde ste vi stavljeni na stranu trupa Trećeg Rajha, utisak je toliko upečatljiv da se jednostavno mora videti kako bi se doživeo. Ja ću ipak pokušati da vam dočaram situaciju: bombe padaju na sve strane; eksplozije; grupe pešadinaca jurišaju i redovno

1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

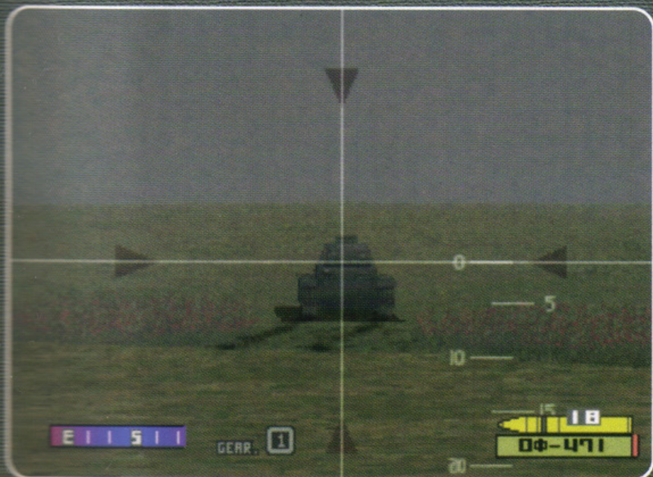
Podržava vibracionu funkciju

Ime: Panzer Front Bis
Izdavač: ASCii
Sistem: NTSC
Žanr: Strateška simulacija tenka





zaležu kada u njihoj blizini nešto eksplodira. U daljini se naziru kolone savezničkih tenkova, a potom kapetan panično na nemačkom objavljuje, kako celu vašu diviziju sa leđa zasipa projektilima protivnička artiljerija. Opkoljeni ste! Morate se povući kroz klanac koji ste pre toga minirali i ne sluteći da će vaša misija propasti... Da biste se još više uživeli u svoju ulogu tenkiste, programeri su ubacili i niz raznih kvarova i oštećenja koja vas mogu zadesiti. Recimo, taman ste u kontraofanzivi razbucali neprijatelja i krenuli da ga gonite, kad vam neki preostali neprijateljski pešak baci jedan Molotovljev koktel pod gusenicu, od čega će se ona raspasti i tako vam onemogućiti da se krećete. Onda vam samo preostaje da se vrtite u krug na onoj jednoj preživeloj gusenici i pucate, pucate dok tog zlotvora ne pošaljete u večna lovišta. Posebno su vredne pomena misije u kojima vam je cilj da zaustavite evakuaciju protivničke pešadije u obližnji brod ili voz. Tada je najbolje uništiti pomenuto sredstvo prevoza i potom ''roštiljati'' po bespomoćnim protivnicima.



Oružja koja će vam biti dostupna zavise od tenka koji ste izabrali i grubo se mogu podeliti na nekoliko tipova: granate za probijanje oklopa (za tenkove i jače bunkere), eksplozivne granate (raspadaju se na mnogo delića - idealni za pešadiju i artiljeriju), dimne bombe (dimna zavesa za lakšu bežaniju) i običan mitraljez. Takođe će zavisno od tenka trajati vreme punjenja, pa je veoma značajno za misije sa otvorenom borbom izabrati lagan, brz tenk, koji brzo puni municiju, dok to neke posebne važnosti nema u slučaju da se radi o ''puškaranju'' sa distance iz skrovitih mesta. Globalno gledano u igri su najbolji nemački tenkovi, jer imaju najbolji odnos jačine oklopa i razorne moći, dok su ruski teški i đavolski spori, ali zato veoma nezgodni kada vas pogode, a američki, pak, brzi i laki za manevrisanje, ali nešto neprecizniji i slabiji.

Ako vas Panzer Front oduševi jednu desetinu od onoga koliko je mene zarazio i odvukao od realnosti, provešćete sate i sate igrajući ovu igru, privučeni njenom neverovatnom atmosferom, bez obzira na nedorađenu grafiku. Sva ta gomila zabave je zapakovana na samo jedan CD i prava je šteta ne nabaviti ga. Najiskrenije preporučujem.





Satori Jo



TOY STORY RACER

Oni koji misle da još jedna karting-crtać igra ne zaslužuje ovoliko prostora u novinama mogu biti poprilično iznenađeni ako probaju Toy Story Racer. Ja znam da sam ja bio. Mislio sam - "Još jedan crtać-karting", imajući u vidu sve užase karting igara koji su preplavili PlayStation u poslednjih godinu dana. Do đavola, i najbeznačajniji likovi iz crtaća imaju svoju karting igru, a boga mi i oni koji se i nisu pojavili u cratacima.

Naravno, u ovom trenutku osećam potrebu da kažem da ja zaista volim igre ovog tipa, još od SNES Mario Kart-a, pa na dalje, preko N64 Diddy Kong Racing, pa do PS Crash Team Racing. Ove koje sam spomenuo su sam vrh kvaliteta karting igara, i ja ih preporučujem svima koji vole trke. Ne samo crtać trke, nego trke sveukupno. Jeste da ćete u njima naći crtać svet i nerealnu fiziku vožnje, ali uzbuđenje koje same trke donose je ravno najboljim momentima Formule 1, Gran Turismo-a ili Need For Speed-a. I još, ne postoji bolji osećaj takmičenja, nego kada sa još tri prijatelja delite ekran u bilo kojoj od ovih karting igara.

Sa ovom kratkom poukom prelazimo na TSR. Iznenađenje! Suprotno svim mojim očekivanjima ova igra je jako dobra. Ne savršena, ali pravo niotkuda ulazi u sam vrh crtać-karting igara. Objašnjenje za ovo je jednostavno - TSR ima jako zanimljivu strukturu, koja uz solidan trkački endžin i prepoznatljive i simpatične junake, čini igranje zabavnim i dugotrajnim iskustvom. Ali pođimo redom.



Prvo što upada u oči kada startujete igru je da ona nema nikakav uvodni film, a to je poprilično čudno za Diznijevu igru. Sve što dobijete su opcije ulaska u novu igru ili učitavanje stare i to je to. E, da ovo ne bi bilo malo, pobrinuli su se programeri Travellers Talesa (pre ovoga zaslužni za još jednu kvalitetnu kart igru baziranu na Muppet likovima) napravivši strukturu igre takvom da se sastoji od zadataka koje igrač izvršava sa različitim likovima otvarajući na ovaj način nove zadatke i nove likove. Za svaki uspešno završen zadatak igrač zaradi po jednog plastičnog vojnika. Svaki od likova koje možete koristiti ima više od dvadesetak zadataka, od kojih se svaki otvara sa određenim brojem plastičnih vojnika koje je igrač sakupio. Igrajući samo jednog od likova nećete nigde stići - igra vas tera da likove menjate posle najviše par zadataka odigranih u cugu. Ovo opet znači da ćete, da bi došli do novih likova, novih zadataka i krenuli ka kraju igre, morati da odigrate sve likove i sve njihove zadatke, menjajući ih s vremena na vreme.

Ovakva struktura bi u običnim kart-igrama bila restriktivna i dosadna, ali ne i u TSR-u. To je zbog samih zadataka koje treba završiti. Oni su jako različiti i sastoje se od obične trke, postizanja najboljeg vremena u krugu ili u celoj trci, igranja šuge sa ostalim trkačima, borbe ko poslednji ostane, turnir trka, nalaženja predmeta rasutih po stazi, i tako dalje i tako dalje, jer lista se tu ne završava već počinje - sve moguće kombinacije ovih i dodatnih zadataka u svim mogućim varijantama (u napred, u nazad, jedan krug, cela trka, ...), i to sa svakim likom čine da igra ni jednog trenutka ne postane dosadna, već naprotiv samo pojača želju igrača da završi još jedan (pa još jedan, ...) zadatak. Ovih zadataka ima ukupno 200, i ako budete želeli da ih sve rešite spremite se na dane igranja TSR. Sama težina trka je promenljiva i odgovaraće i mlađim igračima, ali će i stariji igrači naći dosta izazova na kasnijim nivoima.

Sam trkački endžin igre je jako dobar, ali ne i savršen (kao u Crash Team Racing-u, koji ima najbolji kart-endžin viđen na PS do sada). Svi likovi voze RC kartinge, i same trke mogu biti brze, ali fantastičnih brzina nema. Uz svu različitost zadataka koje igra stavlja pred vas svaki čas, od zabave ništa drugo nećete primetiti. Same staze i borbene arene su lokacije uzete iz dva filma i odlično su dizajnirane i izvedene. Sve staze imaju višestruke rute za trkanje koje nisu skrivene pa je na igraču da sam, trkajući se, odredi šta je najbolji put. I muzika je odgovarajuća i ni malo iritirajuća (što se skoro podrazumeva u igrama ovog tipa), a to je još jedno iznenađenje. Igre dva igrača malo smanjuju polje vida, ali ne toliko da pokvare uživanje.



Ukupno uzev, TSR je jako kvalitetana kart-trkačka igra, sa prepoznatljivim likovima i stazama, odličnom i jako inventivnom sadržinom, i mogućnošću igranja danima, bez bojazni da dosadi. Jedina zamerka igri (koja je skoro neprimetna) je da uspeh u nekim zadacima suviše zavisi od sreće (koji predmet ćete dobiti da gađate mete, boreći se protiv vremena koje vam je u napred zadato), a ne od umešnosti igrača. Sem toga, ovo je vrlo različit i vrlo originalan kart-crtać vrhunskog kvaliteta.

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Toy Story Racer
Izdavač: Activision
Sistem: PAL/NTSC
Žanr: Trke



PlayStation

Miloš (S)marković kaže:



Ha, ha, ha! Pa zar još jedna jeftina kopija CTR-a? Ljudi će se pitati dokle više! E, pa to se i ja pitam. Nije mi jasno dokle će da kopiraju jednu originalnu ideju i samo joj menjaju koncept? Ova igra predstavlja upravo to - samo još jedan pokušaj. Od novina donosi pregršt novih i "ne"viđenih oružja, kao i pregršt staza (preko 22). Vrlo interesantna je opcija za dva igrača, koja predstavlja priču za sebe. Po meni TSR je jedna fino odrađena igra i ništa više!

94%

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	4.5	5.0	5.0

TORC

Legend of the Ogre Crown





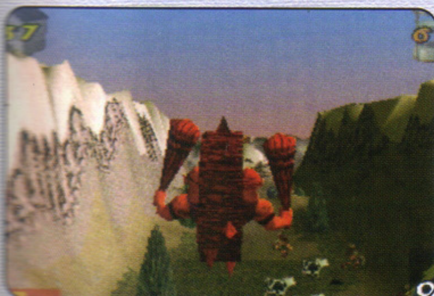
Uroš Tomić

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Kada čovek razložno razmisli, shvati da je prošlo vreme savršenih heroja, mladih i lepih, snažnih i hrabrih, koji neće žaliti ni život da zaštite pravdu, nezavisnost, slobodu, bla, bla, bla... Došlo je vreme "pozitivnih" negativaca (a svako ko je gledao film "Pitch Black" zna o čemu pričam), koji su tu da sruše sva pravila samo da bi izvršili cilj, da na najlošiji način odstrane sve ostale "negativne" negativce, negativne "pozitivce" i resto populacije. Nekada je osveta jedina stvar koja pali, koja čupa čoveka iz bedaka, a nije džaba rečeno da je osveta "jelo koje se kusa 'ladno". Kada budete startovali ovaj raspad shvatićete o čemu pričam.

Sama ideja mi je delovala nekako originalno, ali je realizacija nešto što me je razočaralo, jer je igra "teška za igrati". Kako sve počinje i šta se tu radi, nije mi baš bilo najjasnije ni posle uvodne animacije. Skapirao sam da je tu gomila Ogrova koji banče i šenluče, suviše zapijeni da bi primetili da gomila patuljaka "pljačka" drevni artefakt. Elem, dok su "zeleni" cirkali, iz njihove krune koja je stajala na veeeeeelikom pijedestalu, otuđena je velika količina dragog kamenja. Šta njima ostaje osim da se osvete kako znaju i umeju? Oduvek sam ja govorio da su dve glave (maraka) bolje nego jedna, a sad se to može i uočiti. U igri imate ulogu dvoglavog kralja Ogrova, koji seda u svoje "vozilo" i kreće da batina patuljke (Video sam patujka! - Prim. aut), koji su se usudili da ih pokradu. Doduše, nikada nisam video glavnog lika za koga je Fankenštajn boginja lepote i koji je toliko "lep" da shvatam kako su neki ljudi blagosloveni slepilom i obnevidelošću. U igri je cilj jednostavna stvar - izvozi u golemom točku nivo koji je krcat "patujkima" i njihovim "seljanama". Iz nivoa u nivo "točak" je bolji i destruktivniji, batine zamenjuju kose i bukagije, a patuljci ciče i proklinju dok im vi rušite građevine. Na žalost, igra je bagovana tako da nisam bio u mogućnosti da je pređem zbog objektivnih razloga, ali moram vam priznati - nikakav gubitak. Iako je zaradila poen na ideji, nekako mi deluje preterano glibavo i nedorađeno, lišena normalnih stvari na koje su svi igrači navikli. Ni analogije, ni vibracije, pa sam posumnjao u mudrost programera i shvatio zašto je Head Games propao. Ne preporučujem - preporučujem da zaobiđete.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
2.0	3.0	3.0	3.5

56%

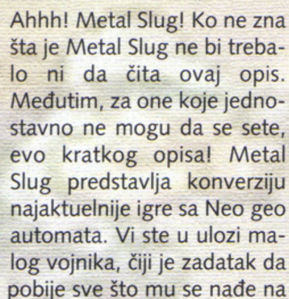
Ime: TORC
Izdavač: Kalisto
Sistem: NTSC
Žanr: Avantura



PlayStation



Metal Slug X



Ahhh! Metal Slug! Ko ne zna šta je Metal Slug ne bi trebalo ni da čita ovaj opis. Međutim, za one koje jednostavno ne mogu da se sete, evo kratkog opisa! Metal Slug predstavlja konverziju najaktuelnije igre sa Neo geo automata. Vi ste u ulozi malog vojnika, čiji je zadatak da pobije sve što mu se nađe na putu. Na raspolaganju vam je ogroman dijapazon oružja, od pištolja, preko hyper pištolja, rocket lunchera, pa sve do lasera i pratećih raketica. Ovaj "treći" nastavak predstavlja jedinstvenu kombinaciju prva dva dela. U odnosu na svoja dva prethodnika ovaj nastavak donosi nov scenario i nekoliko novih oružja, i naravno i neprijatelja. Priča vas stavlja u blisku budućnost, na planetu Zemlji. Vanzemaljci "X" su pripretili da osvoje planetu, a jedini spas je odred Metal Slug. Vaš zadatak je da izaberete jednog od 4 ponuđena člana ekipe i provedete ga kroz 5 OGROMNIH misija. Kažem "ogromnih", jer oni to stvarno jesu, u svakom mogućem značenju te reči. Naime, svaka misija se sastoji iz tri dela i na kraju svakog, čeka vas big boss. To praktično znači da igra ima 15 nivoa. Boss na kraju jedne misije predstavlja kombinaciju prethodna tri, a taman kada ga jednom pobedite - on ponovo ustane, samo sada još moćniji i bešnji! Oružja ćete nalaziti na svakom koraku, a dobra stvar je to što vam sada ne trebaju "žetoni", već imate neograničen broj kredita (zarađujete ih kada pređete skor od 10.000 poena, a u ovoj igri taj broj poena se skupi za 2 minuta igranja), po jednom kreditu možete imati maksimalno 5 života. Pozadina i sami efekti su fenomenalno urađeni. Skoro svaki objekat u igri je podložan uništenju - ovo vam garantuje mnogo sati dobre zabave.

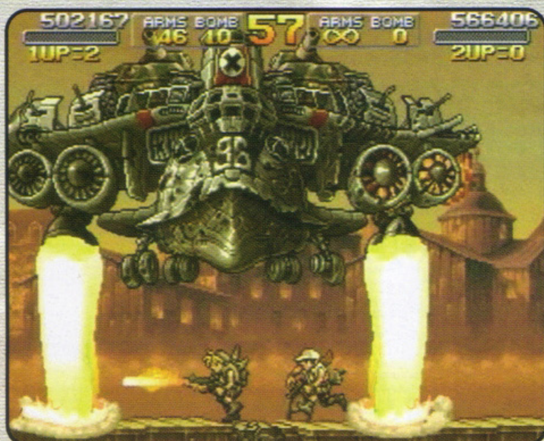


Svedoci smo poplave konverzija sa automata. Na samom zalasku karijere male sive kutije sve je više ovakvih igara. Moguće je da programerske kuće žele da koliko-toliko održe u životu PSX, time što za njega konvertuje proslavljene hitove sa automata. Ako ste voleli ovu igru na automatu, onda trkom do CD kluba - iznajmite je ili je kupite - nećete se pokajati. Ako se prvi put susrećete sa ovakvim naslovom, onda je krajnje vreme da ga upoznate.



Ur(l)oš Tomić kaže:

Na moju veliku žalost, mislio sam da se radi o nečemu novom, a ne da je reč o samo još jednoj konverziji. Igru sam već imao prilike da igram u raznoraznim beogradskim buvarama i salonima zabave, tako da iako poseduje neke kvalitete, kao i privlačnu jednostavnost skrolujuće 2D pucačine, ipak je jedna od igara koje ne mogu da upotpune osećaj. Šta više, igra je enormno laka, a na raspolaganju vam stoji neograničen broj kredita za nastavljanje, tako da možete da je pređete za manje od 2 sata, bilo da igrate sami ili ne. Ipak, nije ni toliko loše zgubidaniti uz nju.



1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Metal Slug X
Izdavač: Agetec
Sistem: NTSC
Žanr: Akcija



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
			
4.5	4.0	4.5	5.0

80%



Miroslav Đorđević

EIGHTEEN 18 WHEELER WHEELER

☆☆☆ AMERICAN PRO TRUCKER ☆☆☆



Zahvaljujući Seginim programerima Dreamcast je dobio još jednu veoma kvalitetnu vožnju, specifičnu i originalnu po tome što ste sada u prilici da vozite "drumske aždaje", to jest gigantske teretne kamione koji izazivaju strahopoštovanje kod običnih vozača. 18 Wheeler neće izazvati burne reakcije auditorijuma, ali će svakako zadobiti priličan broj poklonika, što u najmanju ruku zaslužuje.

Intro je mogao biti i bolje odrađen. Uzete su neke scene iz igre (neprerenderovane) koje se smenjuju sa tekstom, a sve to je praćeno komentatorom i muzikom koja je OK.

Sadržina treba da prikaže ono što vas čeka: život kamiondžije koji ceo dan provodi na drumu usput boreći se protiv konkurencije. Odgedali ste intro i pojavio se funkcionalan i pregledan meni, koga sačinjava desetak opcija: arcade, parking, score attack, versus itd... Savetujem vam da pre početka pronjuškate po opcijama i smanjite nivo težine, jer će vam na kasnijim nivoima igra postati preteška ukoliko je ostavite na normal.

Po startovanju arkadnog moda, koji je inače i glavni mod u igri, biće vam ponuđen izbor od nekoliko kamiona i vozača. Razlike između njih postoje, ali se ne odražavaju mnogo na samu igru tako da je manje- više svejedno koga ćete odabrati. Tada sledi učitavanje posle koga ćete se naći za volanom odabranog osamnaestotočkaša. Pogled koji vam je dat na početku je iz prvog lica, pored koga je prisutan i jedan iz trećeg koji je bolji, jer vam daje lakši uvid u džinovske razmere kamiona i samim tim olakšava igranje. Grafika u igri je sasvim solidna, mada objekti u pozadini često umeju da i time naruše inače lepu i tečnu kameru. Pošto vozilo kojim upravljate ima preko deset tona, ono neće moći da jurca velikom brzinom po drumu, što čini da cela igra, uslovljena time, bude prilično spora. Pored vas i vašeg rivala na drumu će biti jako mnogo drugih vozila koja su veoma lepo modelirana i prava je šteta što nisu prisutni i pešaci. Što se tiče ciljeva misija, oni se uglavnom svode na odnošenje nečega negde za određeno vreme pre konkurencije.



Na svom putu u trci sa vremenom pomažu vam određeni kombiji koje kada udarite dobijate dodatno vreme, a ukoliko udarite neko obično vozilo ili objekat gubite poene, vreme i novac. Dakle ispravna vožnja bez ijedne greške je najčešće neophodna za napredovanje u igri.

Pored glavnog moda (Arcade) prisutan je i jedan veoma čudan i originalan mod: Parking mod u kome je potrebno parkirati kamion na neko mesto za određeno vreme, a pri tom vam se ono dodatno smanjuje svaki put kada u nešto udarite. Zvuči bezveze i lagano, ali verujte da je veoma zanimljivo i komplikovano smestiti onolike kamiončine na malo, određeno mesto. Pored svega navedenog prisutan je Score Attack, opcija u kojoj vam je cilj krajnje jednostavan: da sakupite što više poena i ubeležite svoje ime na listi rekorda.

Prisutan je i multiplejer za dva, odnosno četiri igrača kao i opcija Net Ranking u kojoj možete odmeriti svoje rezultate sa drugim vlasnicima Dreamcast-a koji imaju i Sega-net (što ja na žalost nisam uspeo da proverim, zbog prokletog nepostojanja tog Internet servisa u našoj zemlji).

Pa, na kraju treba svakako pohvaliti trud programera oko ove igre i preporučiti je svim srećnim vlasnicima Dreamcast-a koji vole ovakve vožnje. Svi se najiskrenije nadamo da će i posle bolnog povlačenja Sege iz sveta konzola programeri nastaviti da rade ovakve igre za Dreamcast, jer je u pitanju konzola sa velikim tehničim sposobnostima i potencijalima. Primer za to je i 18 Wheeler.



1 - 2 igrača

Kompatibilno sa vizuelnom kartom

Podržava vibracije

Ime: 18 Wheeler
Izdavač: Sega
Sistem: NTSC
Žanr: Tke Kamiona

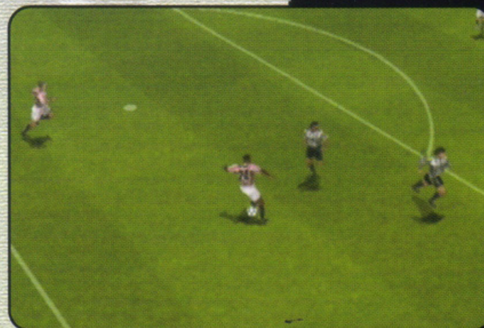
Dreamcast



European Super League

Igor Simić





Uzbuđenje u ovogodišnjem takmičenju Lige šampiona bliži se vrhuncu, a naši prijatelji iz Virgin Interactive-a u saradnji sa Crimson-om i Coyote-om nagradili su nas još jednom odličnom igrom - European Super League.

Priče o odvajanju finansijski najjačih klubova i formiranju novih fudbalskih takmičenja u Evropi koja bi se igrala u ligaškom formatu postaju sve glasnije i češće, tako da me ni malo ne bi začudilo da se i ostvare, jer para vrti gde burgija neće. Pogledajte samo kako se igra košarka - Euroliga, Superliga, Kup Rajmunda Saporte - pa sada u Evro-kupovima ne igraju samo oni koji to ne žele (izuzimajući, naravno Crvenu Zvezdu). No, to je samo jedan od koraka ka formiranju takmičenja koje bi se odigralo u Evropi i imalo ulogu NBA.

European Super League je igra koja je po koncepeciji malo ispred svog vremena i nudi nam da bar dok se igramo "zavirimo" u budućnost i odigramo Super ligu - iako ona još uvek ne postoji. Kako izgleda igra koja predstavlja budućnost fudbala? Paaa, mogu vam reći da do sada nisam igrao bolji fudbal za Dreamcast, ali i to da igra nema onu čaroliju koju u sebi nosi Evolution. Dobra grafika (cenim da je iz ove konzole moguće izvući još bolju), odličan zvuk, dobre opcije i loš džojstik, sve su to osobine European Super Leaguea na Dreamcast-u (ovo za džojstik nije obavezno ako imate Thrustmaser). Generalno veoma dobra igra koja će u narednih nekoliko meseci biti standard za dobar fudbal (lično bih voleo da bude nadmašena) i u isto vreme izuzetno komercijalna, sa sve tačnim podacima i imena (konačno !!!)



European Soccer League počinje odličnim introom, malo prebrzim za moj ukus, u kome se naizmenično i neprekidno morfuju majstorije igrača i grbovi klubova koji su zastupljeni u igri, sve to fino upakovano u dobru muzičku pozadinu. Početak je sjajan, a posle njega vam je ponuđen izbor od čak 6 jezika (!!!) na kojima je igru moguće igrati. Zatim je tu i glavni meni u kome se nalaze sve stavke potrebne jednoj dobroj fudbalskoj simulaciji, a koji malko podseća na meni ISS Pro Evolution-a, ali ipak nije identičan. Naime u ESL-u su ponuđeni i Quickstart - duel dva tima za 1 do 4 igrača u kome kompjuter bira timove i pravila su fiksna; i odigravanje evropske fudbalske super lige po pravilima koja su podložna promenama. Osim ovih opcija tu su i Friendly - duel protiv prijatelja ili mašine za 1 do 4 igrača, gde birate svoj i protivnički tim, nameštate pravila, opcije i taktiku svog tima; zatim Custom Tournament - interesantna opcija koja vam omogućava da kreirate sopstveno takmičenje kup formata; Custom League - omogućiće vam isto što i prethodna opcija, ali ovoga puta takmičenje je ligaškog karaktera; i naravno Training, koji će vam biti više nego potreban, jer za meč protiv "kompa" treba biti potpuno spreman, što će vam biti jasno već posle nekoliko akcija protivnika na normal nivou (a zamislite samo kako je igrati na hard težini).

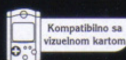
Pre nego što započnete nudi vam se i izbor između arkade i simulacije. Igrati u arkadnom modu ne znači praktično ništa novo, osim što je ovog puta moguće "rovariti" po sastavu protivnika. Utakmica kreće od momenta kada su svi igrači uredno poređani u vrstu i vi sada očekujete da komentator predstavi fudbalere oba tima i sudiju ... ali glasa nema ! To je prvi veliki nedostatak ove igre koji će biti ispravljen u sledećem delu, najiskrenije se nadam, jer ovako igra gubi na atmosferi i zanimljivosti. Drugi nedostatak (ako se to uopšte može nazvati nedostatkom) je što je potrebno veoma dobro koristiti kontrole i znati kako se sa kojim igračem ponašati u datom trenutku. U tome i jeste draž fudbala, slažemo se, ali stvarno je veoma teško igrati ESL onoliko dobro koliko je to moguće sa ostalim igramа ovog žanra.

Pre nego što završim bilo bi nepravedno da ne spomenem potpuno tačne statistike svih timova koji se pojavljuju u igri, kao i to da na spisku fudbalera Bajerna iz Minhena ima oko 30 igrača, a isti je slučaj i sa A.c. Milanom ... Ah da - po prvi put u istoriji fudbalskih igara pojavljuju formacije koje nisu standardne u fudbalskom svetu kao što su 4-1-2-3 ili 4-2-1-2 i njima slične.

European Soccer League nije nikakvo remek-delo, ali je dobar fudbal sa kojim se možete zabavljati dugo, dugo ...



1 - 4 igrača



Ime: Europe Super League
Izdavač: Virgin International
Sistem: PAL
Žanr: Fudbal





Uroš Tomić

Unreal Tournament



"Hvala ti Bože što stvori mrežu, što stvori konzole i konverzije, programerske firme, 'ladan burek i ćevape, pivo i žene, mene, striptiz". Pošto je ovo časopis pretežno edukativnog karaktera, svoju hvalu ću ograničiti na prva četiri predmeta kreacije, dok ću svemu ostalom posvetiti svoj život, bilo da sam budan ili spavam.

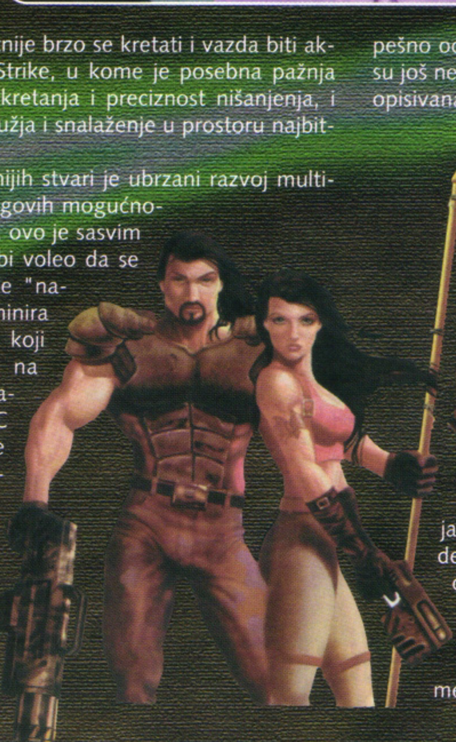
Po mom skromnom mišljenju, postoje 3 različite FPS igre, a svaka pokriva određeni aspekt na sebi svojstven način. Prva je Quake III Arena, u kojoj je najbitnije brzo se kretati i vazda biti aktivan, zatim Counter Strike, u kome je posebna pažnja obraćena na realnost kretanja i preciznost nišanjenja, i treća, UT u kojoj su oružja i snalaženje u prostoru najbitniji.



Jedna od najfascinantnijih stvari je ubrzani razvoj multiplayer game-inga i njegovih mogućnosti. Što se tiče konzola, ovo je sasvim nova stvar, jer ko ne bi voleo da se preko omiljene konzole "nakači" na mrežu i izdominira nad nekim šabanom koji živi u Kardžikistanu, na Haitiju, u Ukrajini ili makar Gubere'evcu. SDC je prva konzola nove generacije koja jednostavno i funkcionalno može da koristi mogućnosti mreže, pa samim tim je i ovaj način igranja, koji nije bio svojstven konzolama, zaživeo. Tu je još postojao problem periferijala koji pre nisu bili dostupni, jer su tastatura i miš neophodni za kompletan i nepomućen igrački doživljaj. Igru je naravno moguće igrati i preko džojpeda, ali morate računati i na hendikepe, kao što su umanjena preciznost i lošije kretanje. Kada sam onomad opisivao QIII na istoj konzoli, spominjao sam slične probleme sa osetljivošću analogije i njene nepreciznosti u igri, u kojoj preciznost znači razliku između života i smrti, pobede ili poraza.

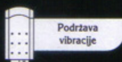
Za razliku od ostalih sličnih igara, UT je uveo neke razlike i inovacije što se tiče upotrebe oružja, pošto je na jednom tasteru miša razvrstana funkcija primarne paljbe, a na drugom sekundarne. Svako oružje možete koristiti na dva načina - obični napadi i drastično jači napadi, koji nisu toliko učestali i troše više municije, ali je zato i koeficijent prolivene krvi mnogo veći.

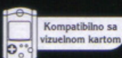
Što se grupne igre tiče, CTF (CaptureTheFlag) je definitivno najzarazniji mod igre. U ovom modu možete stvarno otkriti koliko jedna uspešno odigrana partija zahteva truda i timskog duha. Tu su još neki modovi, ali pošto ovo nije nova igra, a i bila je opisivana u prošlom broju, neću vas daviti sa nepotrebnim stvarima.



Grafika je za nijansu lošija nego na PC-u ili Stationu 2, ali i pored toga igra fenomenalno izgleda i liči. Zvuci i mjuza su i više nego kul, igrivost je narušena u slučaju da igrate na pedu, a atmosfera - to je nešto što se više ne može rečima opisati, to je nešto što valja iskusiti. Ali samo da vas unapred upozorim: jedan veliki vremenski period ne bejah zainteresovan da igram u mreži. Pratio sam FPS-ove, ali mi nije bilo posebno interesantno da i sam igram. Zahvaljujući svom kolegi Tešicu, ja sam seo za UT i od tada makar 20-ak sati nedeljno provedem u nekoj od igraonica, trudeći se da dominiram, a bez da je važno da li se igra Q, CS ili UT. Zato, deco, da vas najlepše i najiskrenije, u savršenom miru, nepomućenog razuma (muhuhahahaha prim.aut.) i "nenarušena" mentalnog zdravlja (koga ja lažem?) zamolim:

1 - 8 igrača





Ime: Unreal Tournament
Izdavač: Infogrames
Sistem: PAL
Žanr: Akcija

Dreamcast







"Ukoliko nikada niste bili u prilici da igrate UT, bilo na konzoli ili na kompu, a najbolji drug vas pozove da igrate sa njim, evo šta je najbolje da uradite:
Prijateljski mu se osmehujte i pravite se da ste pristali, a zatim, kada vam okrene leđa u nameri da vas povede u pravcu igraonice, uzmite olovnu cev (cirka 30 santima) i tehničkim zamahom, plasirajte jedan udarac u predelu potiljka, lišavajući tu osobu svesti. Zatim se okrenite i potrčite u pravcu "doma", neosvrćući se i ne mareći šta se desilo, jer to verovatno nije bio vaš drugar, već jedna (gubeći kontrolu nad svesnim postupcima i suvislim izražavanjem) VIŠA ZLOBNI-JA DEMONSKA SILA, KOJA PRETI DA VAM KROZ MONITOR DUŠU ISRČE!!! BEŽITE!!! SAKRIJTE SE!!! PRITAJITE SE! POKAJTE SE!!!! MOŽDA NIJE KASNO!"







zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
5.0	4.5	4.5	5.0



Marko Lambeta



F355 challenge

375 konjskih snaga, brzina od 300 kilometara na sat, ubrzanje od 0 do 100 za 4,6 sekundi. Ne, ovo nisu karakteristike svemirskog broda već Ferarijevog modela F355. Ako ste ikad poželeli da sednete u ovu zver na četiri točka, a teško da niste, oprobajte se u Acclaimovom F335 Challengeu.

Kao što sam naslov govori, u ovoj igri možete da vozite Ferari F355, i tu je izboru vozila kraj. Ljubitelji Gran Turisma i drugih igara u kojima ste na raspolaganju imali na desetine modela, verovatno će sa osobitim gnušanjem svariti ovu činjenicu. Meni ovaj "raskošan izbor" od čak jednog vozila nije toliko zasmetao, jer F335 Challenge je prava simulacija, prave vožnje, pravog Ferarija, a ne salon automobila. Ipak, ono što zaista iritira je činjenica da i vaši protivnici, svi do jednog, voze F355-ice, koje se razlikuju samo po boji (mirisu i ukusu). Deluje prilično monotono trkati se protiv 10-tak klonova istog automobila, a i nećete se osećati tako važni za volanom Ferrarija, kad ga svaka šuša vozi.

Izbor pogleda u igri je podjednako "raznovrstan". Na raspolaganju vam je samo jedan - pogled iz kabine. Oni koji vole da vide ceo automobil na ekranu, od nazad, iz "polusvračije" perspektive i kako sve ne, ovo će svariti sa još osobitijim gnušanjem. POV (point of view) iz kabine je zaista nepregledniji, ali jedino on pruža pravi vozački "filing". Ne zaboravite - ovde imate posla sa simulacijom vožnje, a ne sa tamo nekom vožnjicom za šonje.

Igračkih modova, naprotiv, ima u izobilju. Tu su uobičajene pojedinačne trke: Arcade i Single race, s tom razlikom što je ova prva vremenski ograničena. Tu je i Šampionat u kome ćete možda steći vozačku slavu, a mnogo verovatnije vozačke komplekse, s obzirom na težinu igre. Novina u ovoj igri je što se svaka staza može izvozati na tri načina: kao trening, vožnja bez protivnika i kao klasična trka. Na treningu imate pomoć instruktora, koji vas upozorava na krivine, govori kad da zakočite i kad da zapucate iz svog sto kila teškog višecevnog raketnog bacača (uups... to nije iz ove igre prim. aut.). Na putu je iscrtana tzv. idealna putanja koju treba pratiti, i po mogućstvu zapamtiti, ako želite da postignete dobro vreme. U vožnji bez protivnika najbolje možete da "osetite" stazu, kako i kojom brzinom ući u krivinu, kako i kojom brzinom se zapucati u zid i sl. Posle ova dva načina vožnje, kad na red dođe prava trka, već ćete biti dobro vozački naštrebani.

Ali džaba, izgleda da su vaši protivnici išli na dopunske časove vožnje. Šunjaće se iza vas i čekati vašu grešku, a kad je načinite nonšalantno će vas prestići. Vama će ostati samo da gutate izduvne gasove njihovih osmocilindričnih motora.

Upravljanje bi se u najkraćem moglo opisati kao realistično do imbecilnosti. "Grišćete" krivine sa izuzetnim osećajem neobuzdane snage 375 razularenih konja. Fizika automobila je odlična, sile ubrzanja prilepiće vas za stolicu, pazite samo da ne padnete sa iste.



Grafika je odlična. Sve staze su odlično odrađene, boje skladno uklopljene, a vizuelno se posebno izdvaja nebo, najlepše i najrealističnije koje sam dosad video u igrama za Dreamcast. Budući da je u igri renderovan samo jedan model automobila, ostaje utisak da su dizajneri mogli bolje da odrade posao. Dizajn Ferarija za klasu zaostaje za modelima iz Vanishing Pointa, iako se u njemu pojavljuje trideset puta više makina.



Muzika koja prati trke je blagi užas, osim za okorele ljubitelje sweet metala (znate ono: električne gitare, natapirane kose, kreštavi glasovi...). Srećom muzika se može isključiti, a onda do izražaja dolaze sjajni zvučni efekti. Rika Ferarijevog motora propisno će uzdrmati vas i vaše ukućane, komšiju i njegovog psa, koji je inače nagluv na jedno uho.

F355 challenge nudi sve ono što traže pravi ljubitelji simulacija vožnje: realističnost, odličan gameplay i izazovnu težinu. Pravi izazov za prave vozače.

*Zahvaljujemo se **CD klubu Media Play - Novi Sad (021/44 37 88)** na ustupljenim diskovima.*



1 - 2 igrača

Kompatibilno sa vizuelnom kartom

Podržava vibracije

Ime:	Ferrari F355 Chalenge: Passione Rossa
Izdavač:	Acclaim
Sistem:	PAL
Žanr:	Trke Ferarija



Dreamcast

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.0	4.5	4.0

84%

TVOJA DNEVNA DOZA TRIKOVA

Stalno gineš na istom mestu? Zaglavio si se i ne znaš gde dalje? Ne znaš kako da otkriješ skrivene nivoe?

Mi imamo pravi lek za sve tvoje muke. Dovoljno je da podigneš slušalicu i okreneš servis **Pobednik** 041-20-20-20 i pronađeš trik za svoju igru. I ne samo to. Preslušaj najnovije igračke vesti, prikaze najboljih igara, glasaj za omiljenu igru, prijavi se za TV kviz ili pokupi neku od super vrednih nagrada.

PC CD-ROM
Project IGI, Kingdom Under Fire, Anateus Rising, Rune, DX Ball, Gangsters 2, Dragon's Lair 3D, Stupid Invaders, Battle Of Britain, Myst 3: EXILE, America, Blade Of Darkness, NBA Live 2001

PlayStation
Tiger Woods PGA Tour 2001, Ducati World, Bombing Islands, Tunguska, Persona 2, Reel Fishing 2, Warriors Of Might And Magic, NBA Shotout 2001, Rainman Junior, The Mummy

NINTENDO64
Pokemon Stadium, XG2, Wrestlemania 2000, Legend Of Zelda - Mayora's Mask, Ridge Racer 64, Perfect Dark, Banjo Tooie, Command & Conqueor, F1 Grand Prix 2, Xena-Warrior Princes

GB color
Tweety's High Flying Up, Croc, Army Man, Barbio Fashion Pack, X-Treme Wheels, The Mummy, Tarzan, Metal Gear Solid, Air Force Delta, Popeye, Pac-Man

Dreamcast
Sega GT, Omicron, Daytona USA 2001, Evil Dead, BANG! Gunship Elite, Test Drive V-Rally, Speed Devils, Donald Duck Goin' Quackers, POD Speedzone 2, Toy Racer

PlayStation.2
NHL 2001, FIFA 2001, Xtreme Super Golf, Eternal Ring, Sky Surfer, Jikkyou World Soccer 2000, Super Pinball, ONI, Project Eden, Star Wars: Star Fighter, Army man: Green Rogue

Pošto saslušate uvodnu reč,ući ćete u glavni meni. Pritiskom na taster zvezdicu * i odgovarajući taster, izabraćete željenu opciju . Ukoliko zovete sa telefona koji nema taster zvezdicu, izgovorite glasno broj opcije:

- 1 TRIKOVI I ŠIFRE
- 2 (abc) NAGRADNA IGRA
- 3 (def) VESTI
- 4 (ghi) GLASANJE
- 5 (jkl) IGRA NEDELJE

Sve vaše predloge, sugestije, igre za koje želite da objavimo šifre, šaljite na naš e-mail:

pobednik@eunet.yu

2 (abc) NAGRADNA IGRA

Svi koji pozovu telefonski servis **Pobednik**, odaberu opciju 2. i odgovore na 5 prostih pitanja vezanih za igre, postaju mogući dobitnici jedne od preko 500 vrednih nagrada između kojih i:











GB color

041·20·20·20

Osobe mlađe od 18 godina mogu da zovu uz odobrenje roditelja!

Pobednik DOBITNICI

Glavne nagrade

XVII kolo

Sega Dreamcast:
Stefan Babić Svetomir, Obrenovac
Sony PlayStation:
Radosavljević Ratko Miroljub, Vršac
Game Boy Color:
Živanov Zoran, Vršac
Volan PSX:
Jovanović Miloš Paja, Stara Pazova
Dual Shock joypad:
Josivljević Dejan Gradimir, Beograd
Mini Classics:
Lazar Ivan, Beograd, Zmajevačka 37a
1. Nedeljković Boban Slobodan, Mailovac
2. Samac Gojko Miroslav, Perlez
3. Slavnić Žarko Borivoje, Vrbas
4. Miloš Savić Nebojša, Surdulica



XVIII kolo

PS One:
Sokolović Ivan Slavko, 19312
Nintendo 64:
Blagojević Nemanja Milenko
Game Boy Color:
Nikolić Stefan Goran, Novi Sad
Dual Shock Joypad:
Ilić Aleksandar Dragoslav, Novi Sad
Volan PSX:
Đuričić Dragan Aleksandar, V. Gradište
Mini classics:
Bučić Nikola Radule, Beograd
1. Jurša Marina Vlado, Soko Banja
2. Kojić Dobroslav Zlatan, Novi Beograd
3. Avramović Saša Vojislav, Žagubica
4. Mitić Zdravko Goran, Mladenovac

XIX kolo

Sony PlayStation 2:
Milosavljević Bojan Radiša, Vranovo
Nintendo 64:
Maksimović Dušan Goran, Subotica
Game Boy Color:
Kuzmić Aleksandar Slađan, selo Maleševo
Volan:
Sarić Đorđe Slobodan, N. Beograd
Shockhammer Joypad:
Ostrčil Stefan František, Beograd
Mini classics:
Maksić Luka Milomir, Beograd
1. Staljević Dragana Boro, Kamenica kod Čačka
2. Andonov Aleksandar Aca, Beograd
3. Rakić Emina Dušan, Srpski Itebej
4. Ivošić Predrag Dragan, Bajmok



XX kolo

Sega Dreamcast:
Ristović Boško Saša, Čačak
Sony PlayStation:
Matijašević Goran Milorad, Aranđelovac
Game Boy Color:
Uzelac Marko Dragan, Bečej
Volan PSX:
Tomanović Saša Milorad, Sombor
Shockhammer joypad:
Volvari Ontoan Ontola, Bačka Topola
Mini classic:
Milivojin Miroslav Živko, Novi Sad
1. Smederevska Palanka, Igjenko Đorđe
2. Kruševac, Milovanović Luka Dragan
3. Kragujevac, Biševac Radivoje
4. Pirot, Marković Stefan Milomir

Spisak dobitnika 4. kola mesečnih nagrada po 60 diskova

1. Bratić Darko Janko, Novi Beograd
2. Kovačević Dušan Obrad, Umka
3. Simić Milan Dušan, Umka
4. Todrović Marko Zoran, Beograd
5. Mačković Maja Ivan, Bor
6. Nestorović Slavko Đorđe, Kraljevo
7. Vujnović Velimir Radoje, Beograd
8. Velimir Bešlagić Zlatko, Zemun
9. Roman Jević Bane, Pančevo
10. Miloš Milojević Zoran, Zuce
11. Igor Grujić Mišo, Niš
12. Nikola Nestorović Vesna, Prokuplje
13. Gligorijević Igor Tanja, Kraljevo
14. Lazarević Nenad Dejan, Šabac
15. Petrović Ivica Nenad, Žabari
16. Branislav Nedić Miroslav, Zrenjanin
17. Belovuković Aleksandar Zorana, Kruševac
18. Malešević Rade Petar, Razbojna
19. Đokić Velizar Mirjana, Svetozarevo
20. Pavlović Paja Srba, Kuršumlija
21. Lazarević Vladimir Radimir, Mladenovac
22. Sulić Siniša Pavle, Sopot
23. Arsić Dragoslav Miodrag, Gornji Milanovac
24. Jašić Milić Dejan, Vrčin
25. Lazić Aleksandar Miloš, Bela Crkva
26. Radovanović Marko Milovan, Bor
27. Radiša Slobodan Tihomir, Vršac
28. Mladenović Tihomir Duško, Bgd
29. Stanić Duško Mirjanja, Zagubica
30. Brstina Milan Boro, Novi Kneževac
31. Stojčić Bojan Mladenko, Požega
32. Nestorović Ljubica Milan, Beograd
33. Bekvalac Lazar Radomir, N. Sad
34. Stepanović Dušan Maja, Velika Plana
35. Kuljanin Ljubica Dušan, Beograd
36. Vukašinović Dragan Zoran, Irig
37. Ristović Boško Saša, Čačak
38. Leši Igor Kolja, Zaječar
39. Jokić Uroš Dragan, Kragujevac
40. Nikolić Alena Zoran, Aranđelovac
41. Ilić Stefan Ranka, Kragujevac
42. Pavlović Željko Perica, Lipe kod Smedereva
43. Dimčić Dušan Milan, Vranje
44. Lakatoš Ana Marija, Sombor
45. Jakšić Vladimir Milan, Užice
46. Kiriljuk Uroš Ivan, Vrnjačka Banja
47. Plasković Marina Ratko, Novi Sad
48. Gajić Nikola Voja, Mladenovac
49. Jovanović Radivoje, Beograd
50. Vukićević Milan Branislav, Kruševac
51. Zlatković Predrag Božidar, Niš
52. Todorović Velimir Živan, Beograd
53. Tanković Dijana Duško, Pančevo
54. Loncarski Divna Sredoje, Melenci
55. Živić Svetlana Milomir, Bogovođa
56. Jusinović Dejan Slaviša, selo Poljana, Požarevac
57. Todorović Marko Mirjana, Cerak
58. Elek Jovana Žarko, Beograd
59. Plavšić Slobodan, Kraljevo
60. Bogdanović Omilj, Beograd



PSX CD-ovi

XVII kolo

Diskovi:
1. Mladenović Ljubiša Petar, Bujanovac
2. Zdravković Miloš Miodrag, Beograd
3. Pavlović Voja Zoran, Sopot
4. Gajić Vedrana Milorad, Smederevska Palanka
5. Repac Jovan Milan, Kupinik
6. Miljković Nikola Zoran, Bačka Palanka
7. Stanojević Danijel Vojin, Negotin
8. Mraović Sima Nikola, Beograd
9. Bandemario Miloš, Subotica
10. Nikolić Slobodan Mića, Zemun
11. Jovanović Ivan Zoran, Pozarevac
12. Kovačević Nikola Ljubiša, Kikinda
13. Karanović Vukašin Dejan, Veliko Gradište
14. Petković Dejan Dragoslav, Kaludjerica
15. Lazić Jelena Lazar, Niš
16. Protić Milica Dragoljub, Beograd
17. Jovanović Nenad Aleksandar, Beograd
18. Krždan Andrijana Miodrag, Titel
19. Pilja Stevan Dušan, Sombor
20. Kovačević Nenad Predrag, Beograd
21. Gordović Marko Budimir, Mladenovac
22. Milošević Miloš Slaviša, Jagodina
23. Paktić Milorad Gurvina, Đurđevak
24. Mačeka Marko Milovan, Kačarevo
25. Trišković Mateja Milorad, Šid
26. Nenadović Predrag Živko, Valjevo
27. Anušić Rade Jovan, Temerin
28. Stojanović Miloš Aleksandar, Kragujevac
29. Milanović Stefan Bojan, Veliki Popović
30. Katranović Dejana Predrag, Vrnjačka Banja
31. Kujundžić Lazo, Subotica
32. Simić Aleksandar Bratislav, Aleksinac
33. Obradović Bojan Goran, Batočina
34. Stanojlović Uroš Pera, Umka
35. Spasić Marko Ljubomir, Bor
36. Milošević Marko Goran, selo Duvlje
37. Ristivojević Marko Slavko, Zemun
38. Maglajčević Arnel Vojislav, Bačko Gradište
39. Ivanović Petra Miloš, selo Jabučje
40. Obranić Dragan, Čačak
41. Kojić Suzana Vlada, Koceljeva
42. Lazarević Stefan Dragana, Raška
43. Vilutić Stefan, Karaburma
44. Popović Dušan Slavoljub, Loznica
45. Grifutong Robert Robert, Kikinda
46. Petrić Dimitrije Jovan, Bačka Topola
47. Pajić Ivan Đorđe, Kanjiža
48. Krstić Nikola Zoran, Šabac
49. Furtula Miloš Radoljub, Kragujevac
50. Zlatarić Dejan Dragan, Šabac

XVIII kolo

Diskovi:
1. Avramović Saša Vojislav, Žagubica
2. Baralić Stanoje Dragoslav, Beograd
3. Popović Igor Dragan, Požarevac
4. Manojlović Sreten Vladeta, Beograd
5. Lazović Dalibor Radoslav, Gornji Milanovac
6. Katić Danijela Borislav, Beograd
7. Dardarević Darko Vladan, Užice
8. Nestorović Danijela Nebojša, Beograd
9. Gavrilović Stefan Slavoljub, Desimirovac
10. Ilić Boban Ljubiša, Kličevac
11. Ilić Marko Slavoljub, Beograd
12. Milosavljević Mladen Vladica, Svilajnac
13. Ćirković Slavko Slobodan, Kragujevac
14. Vilutić Stepan, Beograd
15. Raspopović Nikola Vladan, Beograd
16. Cakić Đorđe Aleksandar, Beograd
17. Jeneski Filip, Loznica
18. Stevanović Stevan Borislav, Novi Sad
19. Vilinović Milanko, Beograd
20. Jovanović Milena Dušan, Beograd
21. Rismit Natalija Dragan, Bajina Bašta
22. Pacić Bojan Milovan, Niš
23. Stanojević Miša Momčilo, Zaječar
24. Kostić Marko Bojan, Petrovac na Mlavi
25. Molnar Kristijan Ljiljana, Beograd
26. Vićentić Teodora Duško, Beograd
27. Zdravković Nemanja, Petrovac na Mlavi
28. Jovanović Nenad Aleksandar, Beograd
29. Bornić Ivan Milomir, Vrnjačka Banja
30. Đuričić Nikola Zoran, Zaječar
31. Savić Nikola Mladen, Novi Sad
32. Živanović Julija Srećko, Veliko Orašje
33. Mudrinić Ivana Steve, Apatin
34. Nikolić Aleksandar Bucko, Boževac
35. Miler Srdjan Tomo, Subotica
36. Budimir Nikola Milorad, Beograd
37. Arnautović Pavle Zoran, Beograd
38. Ivanović Anja Miodrag, Beograd
39. Jovanović Miloš Branko, Šabac
40. Ivković Dušan Dragan, Beograd
41. Kahrović Fatima Ekrem, Novi Sad
42. Ratković Pavle Željko, Novi Sad
43. Stanić Bojan Zoran, Brus
44. Savić Ivan Predrag, Beograd
45. Nikolić Darko Sava, Beograd
46. Delić Nikola Rade, Beograd
47. Granić Lazar Zoran, Sremska Kamenica
48. Nikolić Nenad Zoran, Subotica
49. Džolić Milan Makso, Beograd
50. Brkić Tara Vladimir, Beograd

XIX kolo

Diskovi:
1. Rajić Predrag Dragan, Pančevo
2. Dabić Viktor Ognjen, Beograd
3. Ristić Miloš Vene, Vranje
4. Mitrić Predrag, Loznica
5. Vujević Ana Mića, Čačak
6. Macić Magdalena Dragan, selo Rajkovac kod Mladenovca
7. Mitrović Aleksandar Dragan, Bačka Topola
8. Roksandić Stevan Đorđe, Železnik
9. Stojaković Ana Siniša, Paraćin
10. Branković Nikola Dragan, Simićevo
11. Bajić Aleksandar Slobodan, Čačak
12. Marjanović Miloš Rade, Kragujevac
13. Jovanović Aleksandra Dušan, G. Milanovac
14. Miler Srdjan Toma, Subotica
15. Bogdanović Slađana Predrag, N. Beograd
16. Đinović Miloš Milutin, Niš
17. Bogdanović Slađana Predrag, N. Beograd
18. Petrov Miloš Nebojša, Užice
19. Dabić Slobodan Miroslav, Bela Palanka
20. Popović Andrija Goran, Sremska Mitrovica
21. Novaković Petar Miroljub, Kragujevac
22. Jovanović Jelena Dragan, Veliko Orašje
23. Tošić Aleksandar Zoran, Vrnjačka Banja
24. Jovanović Đorđe Milo, Novi Kneževac
25. Bombić Marko Fadil, Beograd
26. Blagojević Dušan Miroljub, Beograd
27. Nađ Darko Siniša, Irig
28. Simončić Božidar Dragoljub, Beograd
29. Nikolić Dragoljub Radosav, Beograd
30. Milosavljević Mladen Zorana, Kruševac
31. Milanov Ana Dragan, Pančevo
32. Jovanović Mirjana Dušan, Beograd
33. Viljinović Dejan Milanko, Beograd
34. Korać Marko Nikola, Subotica
35. Praštalo Miloš Nikola, Subotica
36. Jovanović Jovan Zoran, Paraćin
37. Krešević Nenad Bronko, Beograd
38. Jordanović Dejan Radovan, Pirot
39. Radovanović Jelena Nebojša, Beograd
40. Petrović Tijana Goran, Veliko Orašje
41. Vilutić Stefan Dobrosav, Beograd
42. Zorić Jelena Slađan, Batajnica
43. Mitrović Nenad Radovan, Obrenovac
44. Šopić Stefan Goran, Beograd
45. Šakal Adela Jeni, Kikinda
46. Rakočević Marko Ljubomir, Zemun
47. Milovanović Nebojša Radenko, Lazarevac
48. Milovanović Milovan Milan, Kanjiža
49. Pozdranović Biljana Dragan, Valjevo
50. Nović Dragan Boro, Novi Sad

XX kolo

Diskovi:
1. Jovanović Ivan Branko, staro selo
2. Zorić Dušica Goran, Apatin
3. Radojković Lazar Miroslav, novo selo kod Loznice
4. Đorđević Ana Slobodan, Beograd
5. Kuzmanović Todor Branislav, Lazarevo
6. Ilić Zlatan Mileta, G. Milanovac
7. Milanović Toma, Beograd
8. Mladenović Jovana Milivoje, Niš
9. Josiljević Nebojša Gradimir, Beograd
10. Stojanović Miloš, Beograd
11. Radosavljević Sretko Miloje, Smederevska Palanka
12. Medić Ivana Jovan, Žarkovo
13. Živanović Dalibor Stevan, Zemun
14. Bombić Darko Fadil, Beograd
15. Budimir Nikola Milorad, Beograd
16. Bombić Darko Fadil, Beograd
17. Đuriš Mihal Mihal, Padina
18. Anđelković Ivana Nebojša, Jagodina
19. Kiš Miroslav Miron, Subotica
20. Popović Nikola Vlajko, Paraćin
21. Šišmanović Boris Marko, Beograd
22. Veselinović Radiša Saša, Žitorađa
23. Stankić Radosav Ljubiša, Kaluđerica
24. Stanisavljević Srđan, Vranje
25. Marčić Nikola, Petrovac na Mlavi
26. Makarin Aleksandar Goran, Beograd
27. Marković Milana Milan, Pančevo
28. Blagojević Dušan Miroljub, Beograd
29. Goretić Žarko Karl, Sombor
30. Tomašević Vladimir, Aranđelovac
31. Gavrilović Stefan Slavoljub, mala Bačka
32. Milenković Tina Dragiša, Niš
33. Radovac Mario Franjo, Vrbas
34. Stričević Nikola Vladimir, Bač
35. Trajković Jovana Branislav, Beograd
36. Nikolić Božidar Branko, Trešnjevica kod Paraćina
37. Šagić Miloš Slavoljub, Obrenovac
38. Gagić Marko Nenad, Beograd
39. Jovanović Aleksandar Velibor, Kragujevac
40. Zakolović Bogdan, Beograd
41. Šipčić Danilo Zoran, Ub
42. Stokić Ivan Mirko, Matica
43. Krkiljić Vuk Nebojša, Beograd
44. Ćorković Laza Predrag, Banovo brdo
45. Ikonić Slobodan Goran, Mali Zvornik
46. Budimir Nikola Milorad, Beograd
47. Trskalo Darko Zlatko, Inđija
48. Kovačević Vukajlo Sreten, Vranje
49. Kovačević Nikola Momčilo, Niš
50. Đurđević Ivica Zvonko, Kurjača

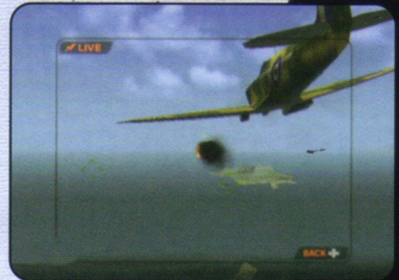


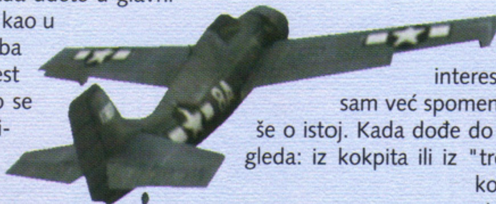
Miloš Marković

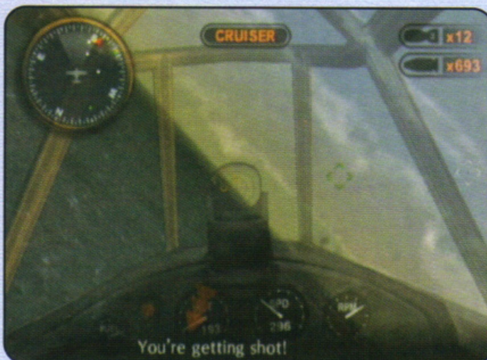
IRON ACES

Konačno, evo jedne simulacije letenja i na DC-u. Igra se može porediti sa legendanim Ace Combatom za PSX. Stavlja vas u ulogu britanskog pilota za vreme WW2 (ili Drugog svetskog rata).

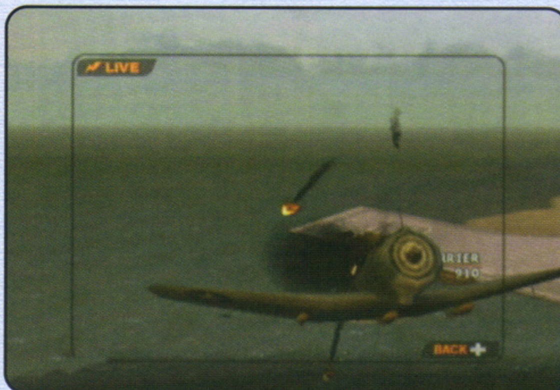
Sistem igranja je vrlo konfuznan i trebaće vam mnogo vremena da se naviknete na isti! Na početku potrebno je da završite mnogo mini misija, kako biste se pokazali kod vašeg komandanta. Kada kažem konfuzan sistem igranja, mislim na to da su same misije dosta čudno odrađene. Naime prva misija, koja vas ujedno i upoznaje sa samom igrom, predstavlja vaše proveravanje manevarskih sposobnosti! Kada pređete ovu misiju, ulazite u vaš HQ, naravno samo ako ste dobili ocemu veću od 3.0. Kada uđete u glavni štab, primetićete da je meni dizajniran kao u Medal of Honor-u. Naime, glavna soba predstavlja ujedno i mision menu, to jest meni iz kojeg možete podesiti sve što se tiče misije, igre, kao i da učitate i snimite poziciju! Kada podesite sve što je potrebno krećete put hangara sa avionima. Sad je potrebno da izaberete svoj avion i krenete u obavljanje misija. Avioni se međusobno razlikuju po 6 karakteristika, od kojih je najvažnija ona koja pokazuje koliko raketa i municija može da ponese avion. Kada konačno sve ovo podesite, kreće i sama misija. Ono što će vam sigurno upasti u oči kad bude počela misija, je vrlo lepo modelirana pozadina (kao i ostala prostranstva). Model aviona je za svaku pohvalu. Međutim, ovo je izgleda samo maska. Naime, ispod lepih modela i terena, kriju se dosadne i smorne misije! Prva misija će trajati oko 20 min, i od vas će tražiti da patrolirate iznad radarske baze određeno vreme. Kada to vreme prođe, dobijate naredbu da se vratite u bazu, ali onda iznenada, neprijateljska flota počinje sa napadom; zaokret za 180 stepeni i nazad ka radarima, ne bi li osujetili planove Nemcima. I ovo je princip svih misija! Morate priznati da je dosadno, plus za prelazak jedne misije trebaće vam oko 25 min. čistog smaranja. Svaka sledeća misija donosi sve više akcije, što je po meni pozitivno, ali koliko će to biti vama interesantno, stvar je ukusa. Kada sam već spomenuo borbu, da kažem i nešto više o istoj. Kada dođe do borbe možete izabrati dva pogleda: iz kokpita ili iz "trećeg lica"(preciznije: pogled iz kojeg se može videti ceo avion). Ukoliko izaberete prvi, lakše ćete nišaniti, ali teže upravljati, dok će pri izabiru drugog, stvar biti obrnuta. Bilo kako bilo, igra je podbacila na kontrolama. Ali kontrole i nisu toliko bitne, bitno je koliko je igra igriva, zar ne? Naime, uprkos smaranju u toku igranja, ja sam uživao dok sam skidao "Nemce" u letu, i gledajući kako njihov polu slupani avion pada u njive. Još ako vam pomenem da posle svakog pogođenog (a samim tim i uništenog) aviona možete odgledati i snimiti reaplay!!! Postoji dosta sličnosti u načinu izvođenja sa gore pomenutim Namcovim hitom. Sve cake upravljanja i borbe su "pozajmljene" iz AC-a. Naravno, to nikako ne može biti loše, jer dva dobra mogu da daju samo još bolje! Ukoliko ste loše raspoloženi i samo biste da se svađate, onda zaobiđite ovu igru, jer će vas smoriti. Međutim, pošto je ovo jedna od najboljih (i jedinih) simulacija letenja na DC-u onda zaslužuje da se nađe u vašoj kolekciji.











zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
			
4.0	4.5	3.5	4.0

83%

1 - 2 igrača

Podržava vibracije

Kompatibilno sa vizuelnom kartom

Ime: Iron Aces
Izdavač: Xicat Interactive
Sistem: NTSC
Žanr: Akcija



Dreamcast



Uroš Tomić

FV2

Kao jedan od fanatičnih igrača Tekkena moram vam priznati da se iskreno nadam da će se jednog dana pojaviti igra, koja će uspeti da potisne dotični sa trona. Ipak, izgleda da je sve uzalud. "Zmije" ne da nisu uspele, već su me nasmejale, ali od srca, toliko moram da priznam.
Većini igrača možda neće delovati smešno kao meni, ali da se ne lažemo - ko još pada na 3D tabačinu koja nije 3D i koja je ograničena na udarac rukom, udarac nogom i blok? Ne kažem ja da nema tu mnogo za kombinovanje, kažem samo da je za "tedžu" bleda, anemična, nedovoljno obogaćena udarcima, tugaljiva i globalno gledano smehotresna.
Ima ona šarma, ne kažem da nema, obogaćena je lepom grafikom i ima "celih" jedanaest likova, koje možete da birate i oprobavate, ali kada se uporedi sa bilo kojom tučom novije generacije, pa još na ovako jakoj konzoli, nekako mi se čini da neko tu nekoga pravi budalom.
Kao i u prethodniku, postoje udarci koji mogu da "prelome" protivnički kombo, neke magije su prejake i preteške za izvođenje u igri, skok je skoro neupotrebljiv, osim ako niste mazohista koji uživa u svojim patnjama, koji voli da ga svi tuku i bacaju, maltretiraju besomučno i neprestano. Nije čak ni preterano teška, trebalo mi je celih 20 minuta da je pređem, ali sa ovako ograničenim brojem udaraca, igra se nekako lako sama svrstala u kategoriju "bio, vid'o, izdominir'o, a da nisam trepn'o". Replay Value? Otiš'o po pljeju i pivo, nestao iz vidokruga, prestao da postoji.
Da ne bude da sam previše brutalan, igra poseduje neke aspekte koji će vas privući kao što je npr. repriza posle svakog jakog udarca i animacija koja prati "ogoljavanje" lika. Ali, ako uporedite to sa nepostojanjem realnog 3D prostora i sa činjenicom da neprijatelj može da vas razulari ako ga lišite oklopa iz samo jednog udarca i to za obe runde, pozitivni aspekti netragom nestaše. Pored skale sa energijom se nalazi i mali "trauma" prikaz protivnika, predstavljen kao bezlična lutka bele boje. Kada u (recimo) gornji deo tela plasirate nekoliko posebnih udaraca, pomenuti oklop puca, a lutka počne da svetli u gornjem predelu crvenom bojom. To je momenat (da prestanete da igrate) da neprijatelja udarite još par puta snažno i pokažete mu "čija majka nije prevrtala pivske boce u mladosti".

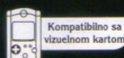


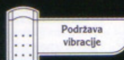


Grafika je odlična, ali je to već uobičajena stvar, a kao što sam jedared rekao - daj mi igru koja ne imade valjanu grafiku, ali da je zarazna. Ovde je nekako obrnuta situacija - grafika dobra, igrivost slaba. Kada bi je uporedio sa naslovima koji su se pojavili na Segi u skorije vreme (DoA2, Soul Calibur), moram priznati da je i tu "popila" minus - nekako ostavlja utisak igre koja je pokušala da bude dobra tuča, a završila je kao igra koja bi mogla da bude dobra. A i kad smo već kod toga "mogla", velika je razlika između "ja sam najbolji" i " ja sam MOGAO da budem najbolji".
Možda sam preterao, možda to samo pivo i umor govore iz mene, možda na moj um počinje da utiče činjenica da nisam spavao zadnjih pedesetak sati, ali razumite me, ja sam kao i vi, čovek koji tu i tamo jede i spava i sanja.
Atmosfera je dobra prvih par sati, igrivost je kao "kul", dok mi je zvuk delovao otužno. Sve u svemu, srednja ocena, nit' smrdi, nit' miriše, ali ispušta određene mirise. Najbolje bi bilo da overite pre no što pazarite, čisto radi reda. A ako imate neku zamerku na moje ocenjivanje, iskreno da priznam, možete da me mrzite, pišete protestna pisma i žalite se na neobjektivnost pri opisivanju (možemo i da te otpustimo ako se previše ljudi bude žalilo - Prim. ur), ali "ja i dalje držim čas"! Toliko.



1 - 2 igrača





Ime: Fighting Vipers 2
Izdavač: Sega
Sistem: NTSC
Žanr: Tuča



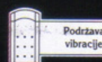


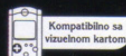
NBA Hoopz

Igor Simić



1 - 4 igrača





Ime: NBA Hoopz
Izdavač: Midway
Sistem: NTSC
Žanr: Košarka



Dobro došli u 2001. To je, za one koji to ne znaju, treći milenijum - a igre kao što je NBA Hoopz kao da su iz 1842. I još uvek posto-je! Prosto je neverovatno da je Midway rešio u eri Sqareovih "bolesno" dobrih igara, Konamijevih ultra hitova i drugih sjajnih igara, da "oživi" sećanje na tako prosečnu (ovo je kompliment) igru kakva je NBA Jam. Sigurno se sećate kako su se klinci širom planete sjajno provodili igrajući ovu "kreaturu" od košarke na Sega-Mega Drive, ali ljudi - to je bilo pre 5 godina i više! U međuvremenu su se kriterijumi za igranje igara promenili toliko da verujem da ovakav basket neće dobro proći nigde u svetu - pa ni ovde.

Početak igre je sveden na sjajnu reklamu za Midway, posle koje se pojavljuje glavni meni sa slikom Shaquilla O'Neila (prosto ne mogu da verujem da je Shaq dozvolio da se u ovakvoj igri pojavljuje njegov lik). I to je najbolji deo igre!

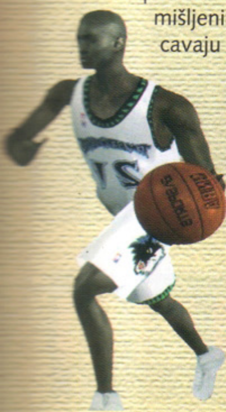
Ova potpuno nerealna arkada (koja bi valjda trebalo da predstavlja neki novi način igranja košarke, šta li) igra se u ekipama od po tri člana, bez auta, 3 sekunde, illegal defencea i još puno pravila koja košarku čine kraljicom igara. Podatak za pohvalu je taj da se može igrati Sezona, Egzibicija ili Turnir (format turnira birate sami), ali to je nešto što je u svim igrama već odavno postalo standard, tako da sam doveo sam sebe u situaciju da hvalim nešto što je uobičajeno!





Ah, koliko je samo ova igra u stvari loša!

Kada već budete počeli da igrate (ako vam ikada bude toliko dosadno da se prihvatite ovakve bižuterije), primetićete odsustvo komentatora, kao i to da veoma maštovita publika u svom rečniku ima samo jednu reč - Deefence! U toku meča zastupljena je i neka funk muzikica koja već posle pola sata (ah, kakva kazna) postaje pomalo dosadna. Primetićete da prilikom svih onih izmišljenih zakucavanja i šuteva, vaši igrači često zakucavaju kroz površinu ispred obruča, da prolaze jedan kroz drugog i još puno sitnih bagića ... Ali takav vam je NBA Hoopz, pa vi probajte ... ako smete!





Zahvaljujemo se ***CD klubu Media Play - Novi Sad (021/44 37 88)*** *na ustupljenim diskovima.*



ACTION MAN SEARCH FOR BASE X



Gradimir Joksimović





Glavni lik mnogih akcionih klasika za kućne igračke sisteme pojavio se u novoj igri japanskog razvojnog tima Natsume. U ovoj avanturi, kao i u nizu prethodnih, Action Man se bori protiv svog arhiprotivnika, zlog Doktora Iks-a (Dr. X), koji je opet smislio zloban plan koji će ga dovesti u poziciju da vlada planetom.
Search for Base X je klasična akciona platforma u kojoj se glavni junak može kretati u svih osam pravaca, ali i skakati, saginjati i pucati iz raznog oružja. Kao suvi profesionalac, Action Man u svom arsenalu ima šest uniformi i čak deset oružja i alata, kao što su bušilica, luk i strele s eksplozivnim vrhom i elektromagnetska pulsna puška. Odela ćete menjati u zavisnosti od ambijenta u kome se nalazite, i to tako da obezbedite najveći mogući stepen kamuflaže (recimo, bela maskirna uniforma u polarnim predelima). Promena oružja vrši se jednostavnim pritiskom na taster, a posebno je zgodno to što možete pucati iz svih položaja, bilo da stojite ili ste u čučnju, odnosno skoku. Sem toga, pucati možete u svih osam pravaca, što ovu igru čini izuzetno dinamičnom i prijemčivom za širok krug ljubitelja akcionih igara.
Igra se sastoji iz nekoliko misija koje se odvijaju na različitim lokacijama. Postoji ukupno šest ambijenata (planine, džungla, ruševine, rudnici, tajna baza i baza na mesecu), bogatih raznovrsnim izazovima. Pored uobičajenih protivnika i do zuba naoružanih terorista, život će vam još zagorčavati insekti i drugi elementi faune. Grafički, igra je vrlo dobra sa precizno dizajniranim sprajtovima i dobro uklopljenim bojama. Jedina zamerka odnosi se na pomalo beživotne pozadine, ali i to se može opravdati glatkim izvođenjem.



Action Man: Search for Base X, zahvaljujući svojoj dinamičnosti i odličnom kontrolnom sistemu, dobitna je kombinacija za svakog ljubitelja akcionih igara. Na Game Boy-u ćete teško naći nešto bolje.

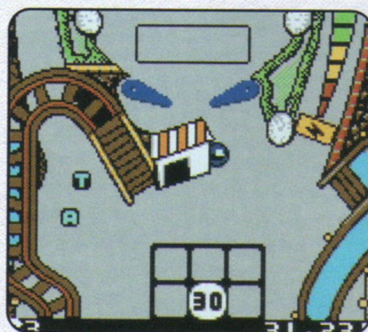


Ime: Action Man: Search for Base X
Izdavač: THQ
Veličina: 16 Megabita
Žanr: Avantura

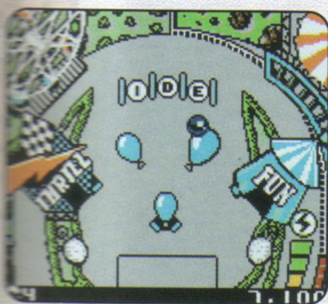
GB color

ULTRA PINBALL THRILLRIDE

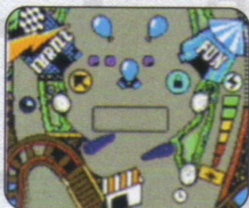
Gradimir Joksimović



Iako fliper na arkadnim mašinama polako zamire, kompjuterske simulacije i dalje imaju znatan broj poklonika koji željno iščekuju svaku novu igru. Najnovija GBC igra američke kompanije Sierra, predstavlja iznenađujuće dobru minijaturizaciju fliper aparata i sastoji se iz jedne velike table, sačinjene iz deset manjih "deonica". Režim za više igrača podržava najviše četiri takmičara, a postoji i IC podrška za lako razmenjivanje bodovnih listi, kao i vibraciona (rumble) opcija.
Fliperima je scenario potreban koliko i žabi bicikl. Ipak, Thrillride donosi kratak zaplet po kome se igrač nalazi zarobljen u nekakvom zabavnom parku koji treba da se zatvori za 30 minuta (vreme u igri protiče sporije nego u realnosti). Za to vreme igrači treba da obave seriju zadataka, završe nekoliko manjih "misija" i specifičnih izazova. Osnovna tabla je relativno velika i rasprostire se na otprilike dva i po ekrana, pri čemu je skrolovanje vertikalno. Grafika je pristojna i potpuno dvodimenzionalna (oznaka 3D u naslovu je čista varka).



Izvođenje je standardno za ovaj tip igara i ne razlikuje se od sličnih na "velikim" konzolama. Tabla je načičkana brojnim elementima za preusmeravanje i hvatanje loptice, pa je igra dovoljno dinamična i izazovna. Kontrole su jednostavne i obuhvataju dva tastera, za ručke i taster za lansiranje loptice. Loptice se povremeno "zaglavljuju" na prevojima i tada treba primeniti "silu", koja obično dovodi do tiltovanja mašine. Igrivost je na odličnom nivou, a poseban doprinos daju interesantne mini-igre.
3D Ultra Pinball: Thrillride će nesumnjivo zadovoljiti svakog ljubitelja simulacija flipera, pružajući dovoljan izazov za višednevno igranje.





Ime: 3D Ultra Pinball: Thrillride
Izdavač: Sierra
Veličina: 16 Megabita
Žanr: Fliper

GB color



Gradimir Joksimović



BAD FUR DAY.

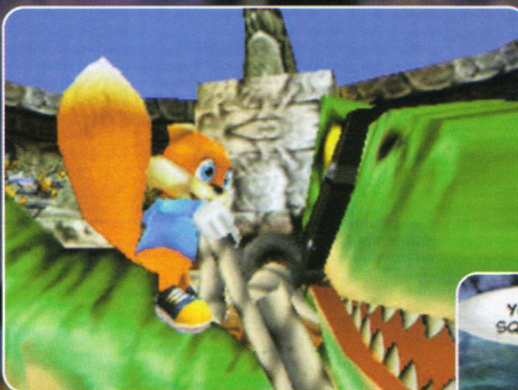


Šta pomisliti o platformskoj igri koja se ne preporučuje mlađima od sedamnaest godina? Ne, nije šala, Conker's Bad Fur Day zaista spada u Mature kategoriju po ESRB klasifikaciji. Ne viđa se često da igra iz potencijalno nevine 3D platformice preraste u urnebesnu parodiju, čiji se glavni junak neprestano opija i urinira po protivnicima.

Prve informacije o ovoj igri Rare je izneo još pre nekoliko godina na sajmu E3, najavivši je kao Twelve Tales of Conker 64. Međutim, prvobitni koncept je ubrzo napušten, pa se sa nazivom promenio i kompletan scenario. Tako je nastao Conker's Bad Fur Day, jedna od najkontroverznijih igara u poslednjih nekoliko godina. Ispod površine koju čine specifičan surovi humor, široko zastupljeno nasilje i seksualno obojeni sadržaji, krije se izvanredna akciona avantura pedantnog dizajna, izvrsnog kontrolnog sistema i impresivnih tehničkih karakteristika.

1-4 Igrača istovremeno

Dizajnirano za N64 Rumble Pak

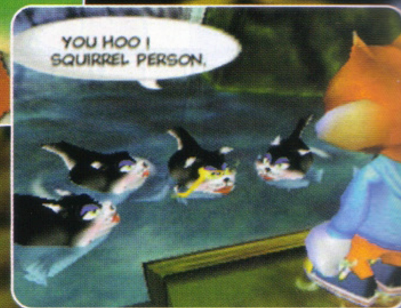


Pored elemenata karakterističnih za klasične 3D platformske igre, Conker uvodi i jedan posve novi detalj - veštine. Kada postavite Conkera na plato označen velikim slovom B i pritisnete taster B na džojpedu, on će u određeno vreme dobiti specifične veštine, kao što su bacanje noževa, automatsko pucanje, usporeni snimci u Matrix stilu i još mnogo toga što će igru učiniti zanimljivom.

Igra se sastoji od mnoštvo raznolikih nivoa, naseljenih najrazličitijim karakondžulama koje smo videli u igrama ovog tipa. Zaplet se vrti oko prosutog mleka (bukvalno), a svetovi su tematski obojeni motivima iz filmova Aliens, Saving Private Ryan, Jaws, The Terminator i drugih. Serija mini-zadataka držaće vam pažnju sve vreme, pa ćete i posle nekoliko sati neprestanog druženja sa simpatičnom vevericom poželeti da nastavite s igranjem. Avanturistički karakter igri daju izazovne zagonetke koje se rešavaju primenom pomenutih veština. Zadaci su, blago rečeno, uvrnuti: treba naterati krave da ispiju sok, odvesti bebu dinosaurusa do skloništa itd. Poseban šmek igri daju duhovite opaske NPC likova i sočne psovke koje povremeno upućuju Conkeru, kao i "simpatično grozne" animirane scene koje u sličnom duhovitom duhu razvijaju priču.

Još jedna bitna prednost koju Conker's Bad Fur Day ima u odnosu na konkurenciju jeste režim za više igrača, koji sadrži nekoliko varijanti multiplayer igara (Beach, Raptor, Race, War, Heist i Tank). Na žalost, zbog hardverskih ograničenja već u režimu za dva igrača postoji značajan pad brzine iscrtavanja, što donekle kvari utisak.

Dizajnerski tim Rarea navikao nas je na igre sa dobrom grafikom, a u ovoj igri oni su prevazišli sebe, prebacivši ono za šta smo mislili da su konačni dometi za Nintendo 64. Raskošni i neverovatno detaljni 3D svetovi, simpatični likovi, fantastične teksture i neponovljivi svetlosni efekti izmamiće uzdahe i najzahtevnijih igrača. Conkeru je čak i lice animirano, zahvaljujući čemu on demonstrira različito raspoloženje, u zavisnosti od okolnosti u kojima se nađe. Kvalitet tekstura prevazilazi i ono što smo videli u Banjo Tooie-u, verovali ili ne. Kvalitet zvuka i muzike ni malo ne zaostaje za grafikom. Dolby Surround podrška obezbeđuje najbolji zvuk koji ste ikad čuli u jednoj N64 igri, dok je muzička podloga savršeno uklopljena s ambijentom i akcijom. Igra obiluje digitalizovanim govorom i realističnim efektima kakve je teško i zamisliti.



Conker's Bad Fur Day je briljantna igra u svakom pogledu, možda najbolje ostvarenje u bogatoj istoriji Nintenda 64. Ovo spektakularno ostvarenje poslužiće kao inspiracija generacijama programera, u to nema sumnje.



Ime: Conker's Bad Fur Day
Izdavač: Rare
Sistem: PAL
Žanr: Avantura



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	5.0	5.0	5.0

98%

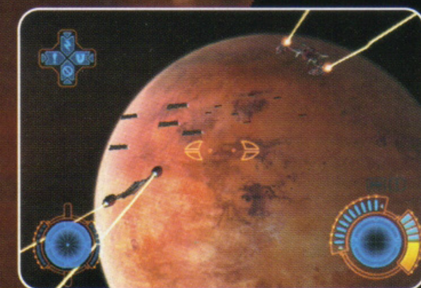
STAR WARS STARFIGHTER

Mihailo Tešić



Pogodite koju bi tematiku mogla imati prva igra koju je kompanija Lucas Artsodradila za PlayStation 2 konzolu... Imate pravo da pogađate 256 puta, a ako vam ni tada ne uspe, MALA pomoć je sadržana u naslovu...
Dakle, iz prve smo pogodili da je u pitanju igra, čija radnja se odigrava pre mnogo, mnogo vremena u dalekoj, dalekoj, galaksiji. Svi pravi Star Wars fanatici (poslednji popis stanovništva još u staroj SFRJ je pokazao da oni čine zavidnih 23, 5% stanovništva) su se verovatno već vratili od obližnjeg PS2 pirata sa primerkom ove igre u džepu, blizu srca, i to pre nego što su stigli da završe čitanje ovog pasusa... A sada mi, koji smo ni riba ni meso po pitanju bezgranične odanosti tvorevinama Georgija Lucasa, možemo na miru da vidimo da li se iza zvučnog imena i zagarantovano marketinški uspešne tematike krije dobra igra.
Daklem, Star Wars Starfighter je pucačina. Svemirska. (Ajde...) Lucas Arts je pokušao da na PS2 konzoli dočara atmosferu čuvenih borbi lovaca (a boga mi i većih brodova i kojekakvih drugih vozila, hodalica, šetalica, skaklica i sl.) u filmovima iz dotičnog serijala. Da budem precizniji, iz jednog filma - gorko-slatkog Episode One. Činjenica da se radnja igre odvija u vreme kada je mladi Anakin iz pelena uskočio pravo u borbeni lovac ne treba da vas čudi - to je i dalje iz čisto komercijalnih razloga dodatne potpore i reklamiranja tog filma.
Što se te radnje tiče, u igri preuzimate ulogu troje pilota/borbenih asova - malko neiskusnog Nabooanca Rhysa Dallowsa, najamnice po imenu Vana Sage i vanzemaljca (uslovno rečeno, pošto u dalekoj, dalekoj galaksiji za Zemlju kao pojam nisu ni čuli) tj. nečoveka koji se odaziva na ime Nim, a po profesiji je pirat. Njih troje ujedinjuje lična mržnja prema zloj Trade Federaciji. Svaki od ova tri lika vozi za sebe specifičnu vrstu makine - Rhys poseduje nabooanski N-1 lovac, opremljen laserima, protonskim torpedima i štitovima - brz, te agilan u borbi. Vana se pak vozika po svemiru u brodu Guardian, koji je (ili bi bar trebalo da bude, ali o tome kasnije) ultra-brz, povremeno nevidljiv i nakrcan raznovrsnim arsenalom. Tuđin Nim, na raspolaganju ima brod Havoc, veoma oklopljen teškaš, naoružan bombama. Tokom misija (kojih ima 14 plus nekoliko tajnih, a dešavaju se u svemiru i na površini planeta), priča će pratiti naizmenično sva tri lika, skačući s jednog na drugog, te će stoga radnja delovati isprva prilično konfuzno, ali se sve to dok napreduje-te kroz igru povezuje u jednu koherentnu priču koja se, iako u suštini bez veze s radnjom filma, zasniva na nekim ključnim događajima iz istog... a da znate i da nije loša.
Misije se mogu igrati na tri nivoa težine, koji su zaista adekvatno nazvani - "easy" je zaista prost k'o pasulj, a "hard" će vas ponekad naterati da se zamislite da li je vredelo dati tolike pare na crnu kutiju koja vas samo iritira. U svakoj misiji morate ispuniti neki cilj (objective), a naravno da će vam se u svakoj pojaviti još nekoliko dodatnih ciljeva, čije uspešno završavanje će vam doneti medalje, a medalje vam otvaraju tajne misije. Tajne misije su uglavnom trening tipa, ali lepa stvar je što su neke od njih (one najteže za otvoriti) za dva igrača.
Što se kontrola tiče, sve je prilično jednostavno i lako se ukači fazon. Brodovi imaju tri brzine koje menjate pomoću boostera i kočenja. Tu su i po dve vrste oružja - zraci i torpeda (ili bombe). Postoje i wingmani kojima možete zadati samo tri komande, ali su u suštini korisni. No, nedostaje jedna ključna stvar - PROKLETI RADAR!!! Postoji strelica koja vas usmerava na sledeći cilj, ali problem nastaje kada vam je misija, recimo, da odbranite neku lokaciju (što je često slučaj) od nasrtaja bombardera, a oko glave vam zuje krda, jata i rojevi najšarenijih zlotvora. Biće potrebno previše vremena da nađete baš te bombardere, koji mogu da ugroze cilj koji branite. Ua! Meni je takođe malo išlo na ganglije i to što su sva tri broda prilično spori prilikom okretanja, što ne bi trebalo da bude slučaj sa Guardianom, ako ništa drugo. To se može regulisati kombinacijom booster-brake (turbo, pa kočenje), ali zahteva praksu.
Star Wars Starfighter je igra koja izgleda zaista lepo, zvuk je OK, a i dizajn misija je takav da će vas držati prikovanim za konzolu. Ako prenebregnete dečije jednostavne kontrole i stoga otežanu orijentaciju, možete se nadati satima dobre svemirske klanice.







Zahvaljujemo se CD klubu SHINE (011/3284-256) na ustupljenom hardware-u i software-u.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	4.5	3.5	4.5

80%

Igrača	1 - 2
PlayStation 2 memorijska kartica (8MB)	720KB
PlayStation 2	Kompatibilno

PS2 PlayStation 2

Ime: Star Wars Starfighter
Izdavač: Lucas Arts
Sistem: NTSC
Žanr: Akcija



Uroš Tomić

RING o[f Red]



"U početku stvori Bog nebo i zemlju. A zemlja bejaše bez obličja i pusta, i bejaše tama nad bezdanom; i duh Božji dizaše se nad vodom. I reče Bog: neka bude svetlo. I bi svetlo. I vide Bog da je svetlost dobra; i rastavi Bog svetlost od tame. I svetlost nazva Bog dan, a tamu nazva noć. I bi veče i bi jutro, dan prvi..."

"...I zaplaka Bog, kada se iz sna trže, videvši pale anđele svoje, gde na zemlji jedan drugom krila kidaju; i razgnevi se Bog veoma, prolivši suze krvave, puštajući oluje i pomeravši kopno. I ražalosti se Bog u srcu svome, videvši stado kako se među sobom kolje; i shvati Bog gde je pogrešio, shvati da nije smeo učiniti ono što jeste. I reče Bog: dajem vam drugi svet, svet u kome nema smrti, život u životu. I stvori Bog VR. I pogledaj, Bože, kako tvoje umiri se stado. I vide Bog da je VR dobra. I bi veče i bi jutro, dan osmi..."



Čini mi se da budućnost nije nešto što dolazi, čini mi se da je ona već tu. Razlog? Medicina koja napreduje, kompjuterske tehnologije koje su doživele abnormalan procvat u zadnjih deset godina, mapiranje genetskih podataka, svemirski letovi... Možda nije baš onako kako je Rejmond osmislio u svom serijalu o Flašu Gordonu ili Haksli u svojoj viziji o sterilnoj i bezličnoj budućnosti (Vrli novi svet prim.aut.), ali... zamislite samo kako bi izgledao vaš pokušaj da nekome ko je recimo rođen pre 200 godina objasnite šta je "multipraktik", Sega DreamCast ili kiborg. Ili bi vas proglasio ludim ili bi vas optužio za veštičarenje i protivprirodni blud sa majkom prirodom. Možda ne shvatate zašto ovako počinjem, pošto radnja igre nije smeštena u budućnosti, već u prošlosti i to alternativnoj, pa zato moram da vam kažem da nisam komentarisao igru, već konzolu.

Zamislite da postoji jedna paralelna Zemlja, Zemlja koja je potpuno istovetna sa našom tokom celog njenog postojanja, sve do određenog perioda u bliskoj prošlosti. Naime, ta druga Zemlja se razikuje po tome što na njoj nije upotrebljena atomska bomba za vreme drugog svetskog rata, pa Hirošima i Nagasaki nisu sravljeni sa zemljom. Japan je podeljen na tri frakcije, jednu koja pripada Sovjetima, jednu koja predstavlja "negativni" Japan i jednu koja predstavlja onaj "demokratski". Dugo vremena je između dva zavađena dela zemlje trajalo zatišje, ali u poslednje vreme počinju da se vrše vojne operacije u pograničnim zonama, pa tenzija narasta. Godina je 1964. i vi igru počinjete kao mlađani "smele" japansko-nemačkog porekla, simpatičnog imena koje ne podnosi, pa ga ja neću ni izreći, ali ga u igri skraćeno zovu Vei. Pošto je po ubeđenju "švabo", preziva se fon Veiziger (Waizziger) ili tako nekako...

Nalazite u vojnom postrojenju za testiranje AWF-ova, a pravo i odma' da vam kažem da ste BAŠ vi mlada nada vašeg grada. Dečko koji je tu da prosperira i donese veliku i slavnu pobedu napaćenom, namučenom i razjedinjenom narodu. Priča počinje u maniru Kasandre ili ne-daj-boze, Rosa Salvahe, ali samo tako počinje. Ostatak priče nije toliko rigorozan, ali je svakako vredan pažnje.

Što se etiketiranja tiče, u pitanju je potezni RPG sa primesama strategije. Svi ljubitelji Square-a se sećaju igre Front Mission 3 (koja je "dio" moje kolekcije), pa im osnovna zamisao neće biti strana. Doduše, adekvatno konzoli i njenoj snazi, superiornosti i mogućnostima, grafika je vrhunska, zvučni efekti odlični, a atmosfera i igrivost izdignuti u vrh vrha same zamisli tih reči i celokupne koncepcije savršenstva pomenutih stvari (vazduha, va-





Igrača	1
PlayStation 2 memorijska kartica (8MB)	720KB

PlayStation 2

Ime: Ring of Red
Izdavač: Konami
Sistem: NTSC
Žanr: Strategija

f ЯED



zduha... auh, moraću da skratim rečenice).
Na ekranu vidite male robotiće na mapi prošaranoj "gridom", sa osnovnim podacima koji su postavljeni u levom i desnom uglu. U levom je merač trenutnog vremena koji vam pokazuje koliko vremenskih jedinica prolazi između završene akcije i vašeg sledećeg poteza. U desnom je indikator terena, koji govori na kom ste tipu zemljišta i na kojoj ste "elevaciji". To je predstavljeno kao ime i dva broja, recimo Forrest 05/01, gde je prvi broj maksimalna elevacija, a drugi elevacija na kojoj je jedinica. To je samo jedan detalj, ali i tip terena i elevacija omogućavaju u x slučajeva razliku između pobede i poraza. Ako sa kamenjara napadate na šumu, odmah gubite 20% preciznosti, zato što je neprijatelj u šteku i može da vas nanišani mnogo brže. Ako ste na višoj elevaciji dalje vidite, a možete da vidite i jedinice zaklonjene terenom.
Sama borba je modifikovana, tako da nije dovoljno samo izdati naredbu napada, već vi sami upravljate napadom. Kada se otvori sekvenca napada, prvo idu početne estimacije i evaluacije, kao i prikaz energije jedinice itd. itd. Nakon toga, možete da pomerate Mek koji je odlično animiran unapred ili unazad, dok se merač ne napuni i omogući vam napad. U zavisnosti od toga koju paljbu koristite (bliska, srednja, daleka, prsa u prsa), treba da približite ili odaljite Meka, kako bi postigli što bolju procentažu pre samog moda nišanjenja. Takav sistem je odličan, jer svaka borbena sekvenca je vremenski ograničena i imate ograničen broj napada. Kada se oružje napuni, vi počinjete da nišanite neprijatelja, i tada vidite procentažu koja se puni, neprijatelja na nišanu, i dve ose, jednu sa trouglom i jednu sa crtom. U nekim slučajevima je procentaža zanemarljiva, samo ako dobro okinete kada se trougao i linija preklope. Naravno, što je procentaža viša, to ose manje "kriziraju" i lepše se preklapaju, ali nekada nemate dovoljno vremena da nanišanite, pa okidate na keca, što samo pridodaje onom osećaju smrzavanja u repu kičme.
Igru prati princip iskustva, a likovi relativno brzo napreduju i dobijaju sposobnosti. S početkom priče veliki negativac, Kaiho, poznatiji kao Grimizni Baron otuđuje prototip zvani Albatros i prvi zadatak vam je da ga ujurite. Odatle sve ide lađero, naravno ako imate šaku strpljenja i ako se na bojnim poljima ponašate 'ladno i bezobrazno k'o đeneral, k'o što Srblju i dolikuje.
Prema tome, suvišno bi bilo reći bilo šta drugo do "dovinđorno"...



Epilog: Kraj...?
-Kako si uspeo?
-Jednostavno, poklonio sam im san - dao sam im video igre...
-I šta sada?
-Kako: "Šta sada" sine? Pa, sad ćemo da sednemo da im pravimo igre...

*Zahvaljujemo se **CD klubu SHINE (011/3284-256)** na ustupljenom hardware-u i software-u.*





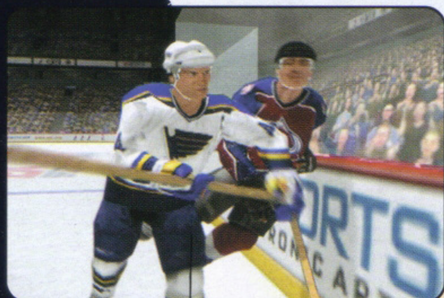
98%



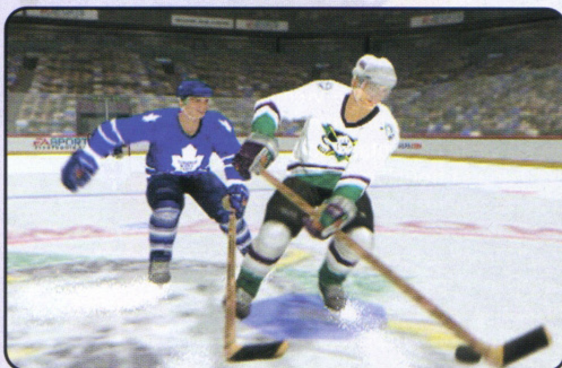
Igor Simić







Igrajući se nekada davno, dalekih osamdesetih godina kada je na svetskoj sceni suvereno vladao Commodore 64, ponekad sam maštao o tome kako bi bilo dobro kada bi postojala igra koja bi izgledala tako da JA budem očaran, ali to je tada bio samo sanak pusti ... Sada, 15-tak godina kasnije, u eri ultra-konzola i igara koje su toliko dobre da vam zastaje dah, konačno mogu da odahnem, čestitam i zahvalim se ekipi EA Sportsa što su ostvarili moj san! Fuuu Man Chu! Ovako kineskim slengom rečeno zvuči moj komentar za igru NHL 2001, a u slobodnom prevodu to bi zvučalo otprilike ovako - uuuhu, uuuaahahahau, haba haba ... Prosto ne mogu da verujem da su ljudi napravili ovako dobru igru! Već na prvi pogled biće jasno o kakvoj je igri reč, pošto je intro odličan - u dobru muziku i trajanje od 2-3 minuta sjajno su ukomponovani šutevi, udarci, odbrane, saplitanje, golovi i sva akcija sa leda. Intro nije samo digitalizovana reklama za igru koja sledi, već je u pitanju demo onoga što ćete videti u igri, gledajući usporene snimke akcija koje ste odigrali. Posle ovakvog introa verovatno će vam zastati dah i primetićete sa zakašnjenjem da se na ekranu pojavio glavni meni, koji je za divno čudo jako prost! Dakle, u glavnom meniju nalaze se opcije Quick game (u kojoj možete odigrati partiju protiv prijatelja ili mašine, sa izborom timova i pravila i koja otprilike odgovara Exibition matchu), Game settings i Advanced mod. Šta se krije iza opcije Game settings verovatno već naslućujete, ali ono što će vas u okviru ove opcije iznenaditi biće što ovoga puta možete da namestite sve potrebne parametre, pravila, nivoe, ali baš sve, sve, sve ... A kada namestite sve,sve,sve što je potrebno možete ući u Advanced mod gde je moguće odabrati Season (neverovatno, konačno je moguće odigrati full sezonu bez ikakvih prekida i bagova), Tournament (posebna poslastica), Playoffs i Shootout. Pod opcijom Tournament krije se kup takmičenje slobodnog formata, u kome učestvuje 4 do 16 ekipa (bilo reprezentacija, bilo klubova), u 1 do 4 runde takmičenja, a vrlo interesantna stavka je i odabir domaćina turnira - Host nation! U zavisnosti od broja timova i krugova takmičenja kompjuter formira kalendar i raspored odigravanja utakmica, a na opciji Team reports moguće je pogledati golove, povrede, kazne ... i još nekolicinu stvari koje su bitne za jednu hokejašku ekipu. Jedna stvar koja zaslužuje samo reči hvale je opcija Stats Central u kojoj postoji 4 kategorije statistika igrača i gde se bira najbolji igrač turnira! Pored ovih opcija tu su još i Rosters gde možete podesiti članove svoje ekipe i njihove zadatke na terenu i Setup gde možete podesiti sve one sitne i krupne stavke koje će vas nervirati ili radovati tokom takmičenja - kao što su strogost sudije, spretnost golmana, brzina klizanja, količina tabačenja ...



E, sada kada sam vam ovako lepo objasnio opcije prisutne u igri moraću da pokušam da vam rečima opišem kako izgleda odigravanje meča, iako znam da je to nemoguće. Mečevi počinju predstavljanjem dvorane u kojoj se igra. Kratka, interesantna priča o dvorani propraćena slikom, vrlo brzo biva zamenjena dešavanjima unutar nje. Početak prenosa je odlično smišljen i kreće iz svlačionice, zatim sledi izlazak na led, zagrevanje, predstavljanje igrača ... ma sve kao da gledate pravi pravcati prenos hokejaške utakmice. Kada krene meč svi poklonici najbrže igre na svetu biće oduševljeni, jer konačno igrači klizaju po ledu, a ne lete, ubrzanje svakog igrača je individualna karakteristika i kontrola paka je vrlo bitna (ranije se podrazumevalo da je pak "zalepljen" za palicu sve dok ga ne dodate ili šutnete), po prvi put u istoriji hokeja na konzolama moguće je podesiti elastičnost paka kojim se igra!!! BRAVO EA! Pokreti igrača su sasvim realni, a pre početka meča na ekranu se pojavljuje telop sa imenima igrača, koji su svrstani u kategorije Big hiters i Great shooters i koji vam govori kakvu peformansu možete da očekujete od igrača kojeg kontrolišete. Uz izbor svih NHL timova ponuđeno je i 20 nacionalnih selekcija i još ...

Mogao bih ja ovde da potrošim još mnogo, mnogo reči pokušavajući da objasnim kakva je ovo igra... Umesto toga reći ću vam samo da, ako postoji reč da se opiše NHL 2001, onda je to - idealan.



*Zahvaljujemo se **CD klubu SHINE (011/3284-256)** na ustupljenom hardware-u i software-u.*



Igrača	1 - 2

PlayStation 2 Kompatibilno

Ime: NHL 2001
Izdavač: EA Sports
Sistem: NTSC
Žanr: Hokej

PS2 PlayStation 2

NASCAR Racing 4

Galeb

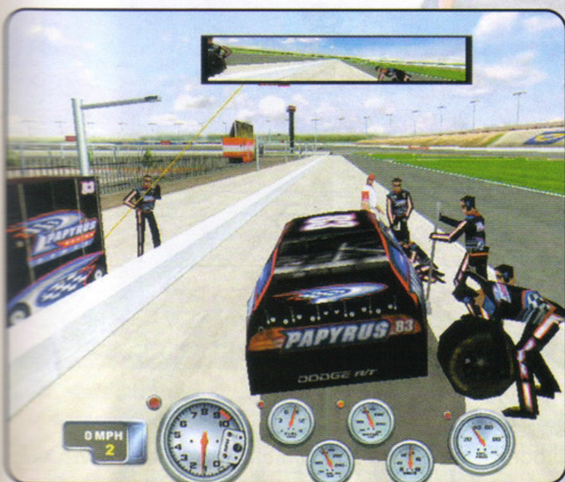




Na zapadnoj obali Atlantika trke brzih automobila po kružnim asfaltnim pistama, omiljena su zabava miliona zaljubljenika u sportske četvorotočkaše. Ono što Amerikance toliko oduševljava kod NASCAR takmičenja su veličanstveni prizori koje čine četrdeset žestoko friziranih mašina od svojih 750 konjskih snaga i neustrašivi vozači koji se pri brzinama od preko 300 km/h provlače između suparničkih vozila kao kroz iglene uši.

Sličnu popularnost uživaju i Papyrusove simulacije NASCAR Racing serijala. Zahvaljujući pre svega realističnom fizičkom modelu i poštovanju pravilnika (ne zaboravimo pravilo broj jedan: lagano po gasu!), ove igre namenjene su iskrenim ljubiteljima ovog sporta. Ni NASCAR Racing 4 nije izuzetak tog pravila.

Najmlađi član NASCAR familije pravo je otkrovenje, jer donosi suštinska unapređenja u odnosu na prethodne verzije, koje ne obuhvataju samo sočnu grafiku i bolji zvuk, već i značajne promene na samom engineu. NR4 pokreće modifikovan engine iz igre Grand Prix Legends, nosilac višе priznanja za realističnost. Fizički model je osetno bolji i omogućava izvođenje efekata kakve do sada nismo viđali, recimo "uzletanje" kojim se završavaju nepažljivo izvedeni manevri (setite se prvog pravila). Naravno, tu je i pregledniji 3D kokpit, neizbežna modifikacija u svim novijim simulacijama vožnje.



Pravila vožnje u Nascaru su tako obimna da ih je nemoguće predstaviti na ovako ograničenom prostoru. Srećom, u igri ćete naći dovoljno podataka i alatki koje će vam pomoći da savladate osnove. Uz oficijelnu igru dolazi obiman priručnik, ali pošto je većina domaćih korisnika lišena mogućnosti nabavke originalnog softvera, preporučujemo Internet lokaciju www.nascar.com, na kojoj možete doći do svih informacija o vožnji i podešavanju automobila. Naravno, najbolje i najbrže se uči na stazi, a za početak možete izabrati arkadni režim i uključiti pomoćne opcije kakve su automatski menjač i kočnice, kontrola trakcije, jednostavno podešavanje itd. Dosta toga saznaćete iz ponovljenih snimaka, na kojima možete proučavati stil vožnje protivnika i usvojiti onaj koji vam najviše "leži". Osim fizičkih zakonitosti, tokom vožnje morate poštovati i sva pravila takmičenja, od crnih i žutih zastavica do procedure napuštanja boksa i bezbednog vraćanja na stazu. Čak i ako nikad niste gledali prenos NASCAR takmičenja, magična brzina, osećaj moći koga pružaju moćne mašine i frapantna detaljnost izrade, držaće vas u kokpitu danima. AI rutina je poboljšana tako da ćete imati osećaj da se trkate u nekakvom mrežnom turniru, protiv živih protivnika koji se trude samo da vas ometaju i nerviraju. U toku vožnje morate obratiti pažnju i na glasovne informacije iz vašeg tabora, koje vas obaveštavaju o trenutnom položaju, najbližim suparnicima i eventualnim nezgodama koje morate zaobići.

Izvrsna detaljnost, zaštitni znak Papyrusovih simulacija odlika je i ovog nastavka. Tu su aerofolije koje se podižu kad se krećete unazad, žičani branici koji se odvajaju pri težim sudarima, mali milion opcija za precizno podešavanje vozila. Nekoliko sitnih bagova onemogućava glatko izvođenje kada su svi detalji uključeni, i to bez obzira koju video karticu imate u računaru. Izuzetne tehničke karatkeristike praćene enormnom hardverskom zahtevnošću. Sve ima svoju cenu...

*Zahvaljujemo se **CD klubu GL SOFT (011/423-700)** na ustupljenim diskovima.*





Ime: **NASCAR Racing 4**
Izdavač: **Sierra**
Sistem: **Windows**
Žanr: **Simulacija**

Minimalna konfiguracija: PII 266, 64 MB RAM, 3D Kartica s 12 MB
Optimalna konfiguracija: PII 633, 128 MB RAM, 3D Kartica s 32 MB

PC CD-ROM



Gradimir Joksimović

CLIVE
UNDY



Horor motivi u akcionim igrama nisu retkost i provlače se još od vremena osmobitnih računara (ako vas pamćenje ne služi tako dobro, setite se naslova novijeg datuma, kao što su Alien vs. Predator, Realms of the Haunting i Silent Hill). Renomirani autor brojnih klasika strave i užasa, Clive Barker, okušao se na ovom polju i ranije, kao scenarista za igru Nightbreed. Ovoga puta, Barker je napravio mnogo bolji posao, kreiravši Undying, najsvežiju akciju iz kuhinje Electronic Arts-a. Kao ni jedan FPS ranije, ova igra će vas opčiniti pričom i vešto se poigrati vašim živcima.

Radnja igre smeštena je u dvadesete godine prošlog veka. Glavni junak je dugokosi mladić Magnus, koga drug iz rata Jeremiah poziva da istraži čudne pojave koje se zbivaju u staroj porodičnoj kući. Okultizam i paranormalne pojave ovoj dvojici nisu nepoznanica, jer su se tokom rata borili upravo protiv natprirodnih bića i armije neživih. Jeremiah je na samrti i neprestano ga uznemiravaju pokojni članovi familije, čiji nemirni duhovi gospodare vilom. Magnus se ponudio da pomogne starcu i na tom mestu počinje igra.

Već na samom početku, u dvorištu ispred kuće, Undying se prikazuje u punom svetlu. Zahvaljujući unapređenom Unreal Tournament engineu, grafika je bajna, a nivo detaljnosti iznenađujuće visok. Zavese se njišu na promaji, vrata oštećena crvotočinom zlokobno škripe, sobe su hladne i sablasne, a povremeno ćete se naći i u paralelnoj dimenziji, u kojoj obitavaju kreature kakve je teško zamisliti. Pored zatvorenih, u igri postoje i široko otvorene lokacije, što je karakteristično za UT engine. Zvuk daje posebnu potporu igri, a zahvaljući surround podršci, zavijanje vukova, grmljavina i drugi efekti zvuče kao pravi. Ako ste slabijeg srca, savetujemo da ne gasite svetlo dok igrate - neke scene su zaista strašne.





U borbi s nečastivim silama morate se obilato služiti kako oružjem, tako i raznovrsnim magijama. Od klasičnog naoružanja od koristi će vam biti pištolj, sačmara i kosa za travu, kojom ćete se najbrže oslobađati od protivnika koji napadaju izbliza (dva do tri zamaha kosom rešiće vas čak i onih napasti koje su otporne na metke). Tokom igre ćete naići i na nekoliko neverovatnih pucaljki, od kojih posebno treba istaći navodeće eksplozivno kamenje, kojim gađate ciljeve izvan vidnog polja (kamenje se ponaša kao projektil s kamerom, koja omogućava precizno nišanjenje, ali i izviđanje terena), zmajevu glavu koja izbacuje otrovni dim i magičnu praćku s kopljima. Magije su drugi oblik borbe protiv napasnika, a možete ih koristiti i kao ključ za rešenje nekih problema. Od napadačkih vradžbina najviše ćete koristiti električne munje i magiju za uskrsnuće, kojom ubijene protivnike dižete iz mrtvih i stavljate na svoju stranu. Za odbranu ćete koristiti stakleni štit, a za rešavanje zagonetki magiju za otklanjanje

Minimalna konfiguracija: PII 400, 64 MB RAM,3D Kartica s 8 MB
Optimalna konfiguracija: PIII 800, 128 MB RAM, 3D Kartica s 32 MB

Ime: Clive Barker's Undying
Izdavač: Electronic Arts
Sistem: Windows
Žanr: FPS

PC CD-ROM

ARKER'S
YING

energetskih barijera i magiju za gledanje u prošlost. Snagu magije povećavate sakupljanjem pojačivača (amplifiers), čije je dejstvo privremeno.
Kako budete napredovali kroz kuću i pričali s poslugom koja će vas upoznati s istorijom zdanja i njegove okoline, napetost će rasti. Najviše ćete se naježiti u prostorijama gde vam se obraćaju glasovi preminulih, a ako "preživite" test s dečijim urlicima, slobodno nastavite igru bez straha. Koristeći se magijom za pregled prošlosti (u sobama gde budete čuli tihu poruku: "Look around!") i sakupljajući ključeve, ulazićete sve dublje u mračnu istoriju sablasne porodice. Neka vas sakupljanje ključeva i rešavanje zagonetki ne brine - igra je potpuno linearna i sve prepreke su smišljene samo da bi održale neizvesnost.



Ako ste igrali Unreal Tournament, onda možete da pretpostavite odličan kvalitet AI rutine u Undyingu. Neprijatelji izbegavaju otvoren sukob, trude se da vam priđu s leđa, saginju se i izbegavaju metke, dele se u više grupica i napadaju odvojeno. Najviše problema zadavaće vam kosturi i crvi što se kreću ispod zemlje i napadaju s leđa. Na momente ćete se osećati kao da igrate protiv živih protivnika, a faktor natprirodnog samo će dodati ulje na vatru izazovnosti.
Problem koji donekle ometa fluidnost igre odnosi se na učitavanje pozicije nakon što vas utepa neka karakondžula. Umesto da igru nastavite s mesta na kome ste snimili poziciju, vratićete se na početak nivoa. To znači da će učitavanje krenuti iz početka, a onda još jednom kada budete učitavali svoju poziciju. Nivoi su inače prekratki, pa će vam česta





učitavanja remetiti koncentraciju, a ni animacione sekvence umiranja nije moguće prekinuti. Zbog svega iznetog, vrlo je verovatno da će vam se smučiti sekvenca: poginem, sačekam da se odigra animacija umiranja, sačekam da se učita nivo, sačekam da se učita pozicija. Druga zamerka odnosi se na nepostojanje režima za više igrača, što je prava šteta, jer Undying ima neskriven

Miloš (S)marković kaže:

Kakva igra! Neverovatna atmosfera! Moram priznati da sam duže vreme pratio razvoj ove igre. Naravno kada je izašla ništa me nije sprečilo da istu odmah i nabavim. Ono što ovu igru krasi je neverovatna i jedinstvena horor atmesfera. Bukvalno ni Silent Hill, igra koja je proglašena za najbolju horor igru, nije me ovoliko plašila kao Undaying, a nisam ja tako plašljiv! Zvuk je neverovatno dobar. Sva ta škripa vrata, urlici iz mraka, krici kojekakvih karakondžula će vas samo još više plašiti. Preporučujem da igru igrate isključivo po danu i to u prisustvu još nekoga. Ako ipak toliko volite horor, onda se oprobajte po noći, ali nismo vam mi krivi ako budete "lepo" sanjali.

potencijal za izvrsnu multiplayer akciju.
I pored nabrojanih nedostataka, Clive Barker's Undying preporučujemo kao sablasnu i neobično privlačnu akciju koju ćete proživeti kao dobar horor roman.

*Zahvaljujemo se **CD klubu EXIT** **(011/627 827)** na ustupljenim diskovima.*

SIM Coaster

Miloš Marković





Ova igra, koja nam dolazi iz Bullfroga, predstavlja nastavak igre Sim Theme park, čiji ste opis za Sony mogli da pročitate u broju 3 našeg i vašeg omiljenog časopisa. Za one koji ne znaju, igra predstavlja simulaciju upravljanja zabavnim parkom! Igra donosi pregršt poboljšanja i u igračkom i grafičkom pogledu, a što je najvažnije, nije izgubila ni gram od igrivosti, šta više dobila je mnogo na istoj.

Na samom početku primetićete veliku promenu u rukovodstvu. Naime, više niste ambiciozni milijarder koji je zakupio prostor i izgradio veliki zabavni park za minut, već preuzimate ulogu mladog direktora u kompaniji "SIM Coaster". Kako je vaš pretpostavljeni na odličnom putu ka penziji, on predaje vama na upravu svoja tri najveća parka i od vas zahteva da park učinite najboljim i najlepšim. Ukoliko uspete u tome - sledi bogata nagrada, ali ako ga izneverite 5 puta (ako ne izvršite zadatke prema unapred određenim uslovima), vrlo lako i na ni malo ugodan način ćete se upoznati sa vratima biroa rada. No, da preskočim ovaj deo i da odmah počnem sa opisom igre. Kao što sam ranije rekao, u igri postoje tri jedinstvena parka (zone). Svaki park je specifičan na svoj način i ima drugačije atrakcije. Na početku je dostupna samo "zelena" zona, koja predstavlja veliku livadu. Ali, kako budete napredovali i ostvarivali ciljeve, otvoriće vam se i polarna i pustinjska zona. U zavisnosti od zone menjaće se i dizajn atrakcija, osoblje i... sve ostalo. Kada počnete sa igrom primetićete potpuno redizajniran korisnički interfejs, kao i novog pomoćnika (ili bolje reći pomoćnicu), a sve u cilju boljeg snalaženja po menijima. U levom meniju se nalaze opcije za podešavanje grafike, zvuka i svega što se tiče tehničke strane igre, ali se takođe mogu pronaći i opcije za slanje poruka i za šetanje kroz park. U donjem meniju se nalaze sve opcije potrebne za izgradnju savršenog parka! Podeljen je na izgradnju atrakcija (raznih vožnji, tobogana i sl.), zapošljavanje osoblja, pristup statistikama, i šta sve ne! Novac vam je vrlo važna stavka u igri. Naime, iako radite za milijardera, često ćete dolaziti u situaciju da tražite pozajmicu od banke. Kada izgradite bilo koju atrakciju, istoj morate da obezbedite mehaničara i čistača, a ukoliko je ta atrakcija manje posećena morate zaposliti i zabavljača i dati mu odobrenje da podeli par besplatnih ulaznica za tu vožnju. Takođe morate voditi računa i o bezbednosti u vašem parku. Meni se dešavalo da se deca koja dolaze u park potuku ne bi li došla pre na red - naravno ukoliko je ta atrakcija vrlo tražena. Tada morate zaposliti i čuvara i odrediti mu zonu patroliranja; slobodno mu zadajte malo veću, jer ipak vi ga plaćate. Morate voditi računa i o zabačenim delovima, jer deca mogu lako da se izgube u ogromnom parku, pa stoga postavljajte više kamera. U odnosu na prethodni deo dodato je 30-ak novih atrakcija po svim kategorijama, a tu je i par dobrih starih proverenih favorita. U grafičkom pogledu, igra je zaista poboljšana. Dodata je opcija za zoom in i zoom out, kao i mogućnost totalnog rotiranja terena (ranije ste mogli samo po 90 stepeni). Sa ovim poboljšanjem dolazi i jedno pogoršanje: igra za optimalne performanse traži Direct X compatible grafičku kartu od 32MB rama, 128 MB ram memorije i procesor na 533MHz. Ako imate ovakvu mašinu onda će ugođaj biti potpun. Ukoliko je vaša mašina iole slabija moraćete detalje da stavite na LOW i isključite malu pomoćnicu, jer će vam igra u suprotnom mnogo "štucati".

Za kraj ću reći samo ovo (to kažeš na kraju svakog svog prikaza - Prim. ur): igru morate obavezno da nabavite, jer je odlična. Ja je igram već duže vreme i moram vam reći da mi ni jednog trenutka nije bilo dosadno.





PC CD-ROM

Ime: Simcoaster
Izdavač: Bullfrog
Sistem: Windows
Žanr: Strategija
Min. konfiguracija: P 200, 32 MB RAM
Opti.konfiguracija: PII 500, 128 MB RAM



Uroš Tomić

BLADE OF DARKNESS

Gledao sam "ultra kul" film (Hanibal prim. aut.)... A posle sam seo da se zabavim. Da, to je pravi izraz, zabavim i razonodim. Ako vi kojim slučajem pomislite da je film odgovoran za generalno osećanje i ugođaj pri igranju, moram vas razočarati: film je odličan, ali je igra fenomen. Da li ste primetili koji je jedan od najomiljenijih žanrova mene - crnog i kukavnog? Pa naravno - stari, dobri hack-



n-slash. Ako je uz to i maksimalno realan ili tako regulisan da može lasno i jednostavno da se prska crveno na sve strane, to bre nije igra, to je perverzija. Naravno, ja sam ona vrsta dijabolika koji u bioskopu viče "Uđi... Uđi, molim te!" dok svi ostali urlaju "Bježi, bježi, kane te žrtvovati i pojesti za večeru!". A i sklon sam krajnje morbidnim stvarima. Sve u svemu, ekstremno izopačena osoba.

Ali igra, igra je... ma samo nastavite da čitate i biće vam jasno.

Nakon introa koji je po mom mišljenju ispod svih savremenih kriterijuma, koji me je skoro odbio od igre (nije zlato sve što sija, nit' je snaja familija), suočio sam se sa odabirom likova. Prva stvar koja mi je pala na pamet je bila: "Hiljadu mi pređenih igara, pa nije valjda u pitanju još jedan Diablo klon!?!!!". A onda - spektakl. Igra ne da je zasijala, počela je tako da zrači da sam se



umalo suočio sa gubitkom vida, zaslepljen spektakularnim prizorima krvoprolića i bezumnog masakra, da ne kažem krvavog nasilja.

Pored švalera - viteza koji je nekako postao nezaobilazan i "patujka" koji kunta zavaljen u stolicu, tu su i amazonka (pravi ribić), a boga mi i varvarin. Osim prvog nivoa, koji je za sve likove različit, njihovog izgleda i oružja koje "preferiraju", među njima maltene i nema nikak'e razlike (čo'ek k'o čo'ek, samo što je žena).

Sargon (vitez) je specijalista za jednoruke mačeve i štit, Naglfar (patujak - ko li mu dade ime?) je ekspert za jednoruke sekire i štit, dok su Zoe (amazonka) i Tukaram (varvarin) stručnjaci za korišćenje dvorukih oružja - ona koplja, on sikire, batove i dvoruke "mačove".

U igri ćete se suočiti sa ogromnim prostranstvima koje valja preći, gomilom kutija koje morate polomiti, lock-on sistemom za "odstrel" neprijatelja (koji će vam pomoći u nekim, a odmoći u drugim situacijama), perfektnim sve-



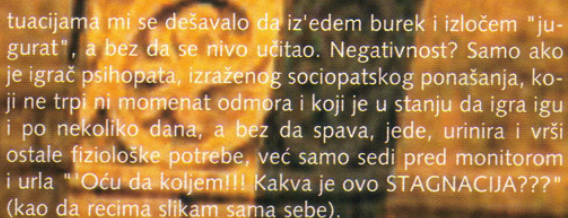
tlosnim efektima, odličnom muzikom, gomilom krvi, smrti, oružja... Dok tumarate hodnicima starih zdanja, sakupljaćete iskustvo koje će vam omogućiti upotrebu novih kombo udaraca, i olakšati kidanje ruku, nogu, glava i ostalih ekstremiteta svima na koje naiđete. A kada kažem "kidati", stvarno baš na to i mislim, pošto igra koristi sistem ranjavanja koji me je fascinirao, više nego li onaj u Kingpinu. Tamo gde "rineš" ljigavca mačem, tu mu nikne crvena štrafta i poteče "vino", a ako je završni udarac plasiran u predelu vrata, butine, šake ili ramena, odgledaćete lika u smrtnom ropcu koji pada par sekundi posle izgubljenog dela tela. Da li je to sve? Ni blizu, jer ako kojim slučajem izbacite oružje u pravcu najbližeg negativca, a kasno shvatite da je to poslednje oružje u vašem posedu, a neprijatelj trči vama u susret vitlajući zakrvavljenim mačem - možete da se sagnete i uzmete nogu njegovog drugara koji je neposredno pre toga otiš'o da upozna tvorca, i dokrajčiti papka pomoću ... hm... pa papka.

Kakve su komande? Pa, jedna od dve zamerke (sitne, dakako) je "škrbavost" kontrola u prvim segmentima igre. Trebaće vam malo vremena da se adaptirate na komande, da proučite kombo udarce koji život znače, da malo

PC CD-ROM

Ime: **Blade of Darkness**
Izdavač: **Codemasters**
Sistem: **Windows**
Žanr: **RPG**

Minimalna konfiguracija: PII 400, 64 MB RAM,3D Kartica s 8 MB
Optimalna konfiguracija: PIII 500, 128 MB RAM, 3D Kartica s 32 MB



razvijete lik, a posle... med i mleko, banja - retko ko stigne da te pogleda, a kamoli dodirne. Eskivaže su nešto što me je veoma impresioniralo i moram reći da me je igra podsetila na Oni, samo u srednjem veku i sa mnogo više krvi. Lock-on sistem je odličan kada se borite protiv jednog protivnika, ali je meni bilo mnogo zabavnije lokovati na jednog od tri i utrčati u sredinu, gledajući kako se paćenici trude da me pogode, kidajući pri tom jedan drugome komade tela (Izvini, brate, jel' to tvoja nožekanja strši iz moje noge? Uuuu, 'zvini, nisam 'teo da te odvojim od usta pre no što si stig'o da mi odgovo...*svish* - mukla tišina i moj smeh koji plaši sve u igraonici). Da, da, toliko realnosti da nema onog "friendly fire" principa koji me u FPS igrama dovodi do ludila.

Druga zamerka je dužina učitavanja, a posebno kada je multiplay u pitanju. U nekim situacijama mi se dešavalo da iz'edem burek i izločem "jugurat", a bez da se nivo učitao. Negativnost? Samo ako je igrač psihopata, izraženog sociopatskog ponašanja, koji ne trpi ni momenat odmora i koji je u stanju da igra igu i po nekoliko dana, a bez da spava, jede, urinira i vrši ostale fiziološke potrebe, već samo sedi pred monitorom i urla "'Oću da koljem!!! Kakva je ovo STAGNACIJA???" (kao da recima slikam sama sebe).

Multiplayer je druga priča, koja može da se pripoveda jedino u slučaju da vam nije zabavno da koljete AI živalj, a imate drugara koji je vičan igri i tripuje da je bolji. Dueli su veoma zabavni, ja sam se oprobao sa jednim drugarićem i posle nekog vremena smo ustanovili da smo otprilike jednaki.



Što se grafike tiče, možda nije baš savršena, ali postoje tu detalji koji su me kupili za "dve banke". Svetlosni efekti su fenomenalni, a ako obratite pažnju na senku shvatićete koliko su programeri obratili pažnju na to. Daleko od toga da je sve savršeno, tu se kriju i paradoksi, kao npr. dueli u kojima protivnik ostaje bez glave, a desi se da je senka još uvek ima. Muzika apsolutno prati radnju i dešavanja na ekranu, a atmosfera i igrivost su me bezmalo upropastili kada sam prišao pultu i uhvatio se za "novčarku", shvatajući da sam igrao skoro pet sati bez prestanka .

Šta da vam kažem braćo (i sestre) igrači, cenim da će se svim ljudima "dobre volje" igra svideti, baš je zato svima toplo "preporučam".



Zahvaljujemo se CD klubu EXIT (011/627 827) na ustupljenim diskovima.





igre bez struje

Mihailo Tešić

WARHAMMER

Warhammer Fantasy Battles & Role Play

U ovom i sledećem nastavku ćemo vas upoznati s jednim starijim, ali u našim krajevima i dalje veoma popularnim sistemom, bar prema podacima kojima ja raspolažem. (Ne, nisu u pitanju nikakvi izveštaji DB-a o količini sektaša u nas, već moja lična iskustva - tj. koliko ljudi poznajem koji još uvek igraju i/ili gotive Warhammer.)



Warhammer Fantasy Role Play, kako je puno ime FRP sistema koji se kod nas odomaćio pod imenom Vorhamer (ni slučajno nemojte reći pravilno, po engleski: "uorhemrr", niko neće razumeti o čemu pričate) je sistem koji je imao malo drugačiji razlog i način nastanka od skoro svih drugih relativno popularnih RPG sistema. Naime, Warhammer je nastao ili izrastao oko istoimenog sistema za igranje masovnih bitaka pomoću olovnih vojnika (tj. modela, figurica, čikica...) engleske kompanije Games Workshop, još dalekih ranih osamdesetih godina... prošlog veka. Games Workshop je tada na tržište izbacio prvu zaista masovno popularnu strateško-fantazijsku igru s figuricama, Warhammer Fantasy Battles, i to u saradnji s kompanijama Citadel Miniatures i Marauder Miniatures, koje su pravile figurice, dok je Games Workshop objavljivao pravila i tematski časopis, po imenu White Dwarf. Zato ćemo se u ovom tekstu prvo malo pozabaviti Warhammer bitkama. O Warhammer FRP-u nešto kasnije... A ne žalite se valjda što vas malo bolje upoznajemo s još jednim vidom igara bez struje, zar ne?



Warhammer Fantasy Battles se pokazao kao odličan proizvod - RPG je tada bio tek u povoju, i kao takav još uvek je bio suviše apstraktna i nerazumljiva zabava za većinu potencijalnih kupaca, kojima je nedostajalo nešto "opipljivo" u toj vrsti igre... (Koliko puta ste samo čuli pitanje: " A taj frp, je l' se to igra na nekoj mapi ili tabli s nekim figuricama?"). Svim ljudima koji su se ložili na fantastiku, ali nisu mogli da skapiraju FRP, Games Workshop je ponudio neku vrstu srednjeg rešenja - igru u tipičnom fantazijskom okruženju s patuljcima, vilenjacima, zmajevima, ali i vizuelno izazovnu - zaista lepe i neverovatno detaljne figurice su u to vreme bile neviđena stvar. Da vas malo uputim u koncept igranja "bitaka na tabli"...

Još jedna stvar je bila ključna za uspeh Warhammer Battles - kao i ogromna većina igara (a za razliku od RPG-ova), on vam nudi mogućost pobede! Naime, vi ste u ulozi (fantazijskog) generala koji sastavlja armiju, izvodi je u bitku i pokušava da pobedi protivnika... Ipak, Warhammer Fantasy Battles ima i status "hobija" pošto sakupljanje figura nije jeftin ni lak posao, (pogotovo u našim uslovima) čak i sada, kada se Games Workshop razvio u industriju s prodavnicama na svakom ćošku u Engleskoj i kada izdaje nekoliko igara srodnih Warhammeru (najpopularniji je Warhammer 40K - svet Warhammera, ali 40 hiljada godina kasnije - uz magiju i monstrume, tu su svemirski marinci, alieni, ljudska rasa razbacana po stotinama svetova, koji su u međusobnim feudalnim odnosima, bogoliki imperator koji je samo mozak u formalinu, ali i jedini spas za čovečanstvo od Demona Haosa koji teže da pokore celu galaksiju...)

Kada odlučite da se bavite ovim hobijem, trebalo bi na početku da odlučite koju ćete "armiju" sakupljati. Na raspolaganju su vam mnoge standardne fantazijske rase - Patuljci, razni vilenjaci (Visokorodni, Šumski i Mračni), Skaveni (ljudi-pacovi), Ljudi-gušteri, Orci, Nemrtvi, Armije Haosa (koje se satoje iz Demona, haosom iskvarenih ljudi i ljudi-zveri (Beastmen) koji su proizvod stalnih mutacija koje Haos čini svetom).. Naravno, tu je i nekoliko "ljudskih" armija (Imperija, Bretonija i Plaćenici) koje predstavljaju vojske triju najjačih država na Old World-u, kako se zove svet u kome se odigravaju bitke Warhammera, a koji je neka vrsta kasno-srednjovekovne Evrope - u nekoj drugoj dimenziji. Svaka armija ima svoju knjigu pravila, koju bi trebalo posedovati pored osnovne knjige Warhammera, koja objašnjava sama pravila po kojima se igraju bitke i knjige Warhammer Magic, koja objašnjava pravila za korišćenje magije u bitkama. Naravno, svaka armija ima svoje, posebne jedinice i odgovarajuće figure za njih.

Elem, tako vi kupite osnovnu kutiju Warhammer Battles, dobijete silu pravila, kockica, ali i jedno 50 plastičnih figura... Šta je ovo, kako su sive i neugledne? Pa, potrebno je FARBATI sve te figurice, a ponekad se i potrudi oko njihovog modeliranja... ("Ne sviđa mi se što taj vilenjak na zmaju nosi koplje - trebalo bi da nosi mačekanju. Hmmm, odseći ću mačekanju s figure ovog





varvarina i nalepiti je umesto vilenjakovog koplja.") To je jedna od osnovnih poenti ovog hobija, i ono što ga čini hobijem, a ne samo igrom. Što se farbanja tiče, koriste se akrilne boje i veoma precizne male četkice (obima 1 i manje), treba dugo učiti "zanat", ali zato nema lepše stvari od lepo ofarbane armije na kojoj ste radili GODINAMA, a koja je postavljena i spremna za bitku. Verujte mi. A ko hoće da sakuplja više od jedne armije... pa bolje bi mu bilo da ima puno para, vremena i strpljenja.

Sama bitka se u Warhammeru izgleda ovako: svaki vojnik, svaki monstrum i heroj u vašoj armiji vredi određenu količinu poena. Kada želite da igrate bitku, vi i vaš protivnik se dogovorite u koliko poena ćete je igrati - standardne brojke su 1000, 2000 i 3000 poena - da znate da bitka od 3000 poena ume da traje i po 5-6 sati, ako se pitate što se najčešće baš tako igra. Da biste stekli sliku o odnosima, reći ću da jedan običan vilenjak košta 8 poena, kao i patuljak, jedan čovek 5, Ork 5 1/2, ali je zato prosečan konjanik 30 i više poena, dok su ratne mašine (baliste, katapulti, topovi i razna druga čuda kao što je patuljački žirokopter ili Lizardmen Stegadon) 50 do 150 i više poena, a čudovišta i još više od toga - najmanji zmaj košta čak 450 poena! Osim običnih trupa, mašina i čudovišta, veliku ulogu u bitkama igraju i heroji - što bi bili generali, veliki borci i čarobnjaci. Specifičnost heroja je (osim što su jači i izdržljiviji) što samo oni, u zavisnosti od svoje jačine, mogu nositi određeni broj magičnih predmeta, a pravilan izbor tih predmeta može u ogromnom broju slučajeva značiti razliku između pobede i poraza.



Kada smo već kod pobednika - on se određuje pomoću takozvanih Victory poena, koji se obračunavaju na kraju bitke. Odnos između Vpoena i običnih poena je 1 na svakih punih 100. Primer - ako je jedinica od 10 vilenjaka s teškim oklopima i dvorukim sekirama koštala 10x15 = 150 poena, ako je protivnik uništi, dobija 1 Vpoen. Ako pak ubije gore pomenutog zmaja (450 poena) dobija 4 V poena. Dodatni poeni se dobijaju za svaku poraženu jedinicu koja je imala zastavu, za ubistvo protivničkog generala, za svaku četvrtinu terena na kojoj na kraju bitke nema protivničkih jedinica već samo vaših itd.

Što se samih pravila bitke tiče, ona su dosta komplesna i obimna, ali ne i preterano teška za učenje, pa se nećemo mnogo njima baviti - ne postoji za džabe nekoliko knjiga na tu temu. Evo nekih osnova. Svaki model u Warhammer bitkama ima statistike, kao u nekom FRP-u. (I zaista, Warhammer FRP, kada se pojavio, preuzeo je osnovne statistike za likove iz Warhammer Bitaka). Statistike su vrednosti od 1 do 10, i redom su: Movement (kretanje, izraženo u inčima), Weapon Skill (koliko model dobro pogađa u borbi prsa u prsa), Ballistic Skill (koliko model dobro pogađa na daljinu), Strenght (snaga), Toughness (izdržljivost - odnos snage i nje određuje koji broj onaj koji udara mora da dobije da bi naneo ranu ili, u žargonu, da bi "probio"), Wounds (broj rana, tj. koliko puta model može da bude "probijen" pre nego što umre), Initiative (odlučuje ko pre udara u borbi prsa u prsa), Attacks (broj napada) i Leadership (to je broj od kojeg morate da bacite MANJE da vam se trupe ne bi uspaničile ili pobegle iz borbe kada dođe do krize...) U Warhammeru se za skoro sve koriste obične (šestostrane) kockice.

Bitka se igra na 4 do 6 poteza, protivnici naizmenično igraju poteze, a svaki potez se deli na 4 faze (redom): kretanje, pucanje, borba prsa u prsa i magična faza - kada čarobnjaci mogu koristiti svoje moći.

Vaša vojska je organizovana u jedinice, koje moraju biti u jednom ili više redova, a u svakom redu mora biti isti broj modela (izuzetak su heroji, čudovišta i ratne naprave). Tako organizovane jedinice se mogu kretati i manevrisati, a borba sa neprijateljem se inicira jedino ako neko u nekog juriša (tada se jedinica kreće duplo više nego što joj je Movement). Onaj ko je jurišao udara prvi, onda se u zavisnosti od količine redova koju imaju sučeljeni protivnici (što više redova ima neka jedinica, to bolje za nju) i broja nanetih rana određuje ko je pobedio u toj borbi prsa u prsa, a gubitnik mora da baci na 2 kockice broj manji od svog Leadershipa - ako ne uspe, beži. A ako ga pobednik stigne... zavesa, zna se.





RESIDENT EVIL CODE:Veronica II DEO

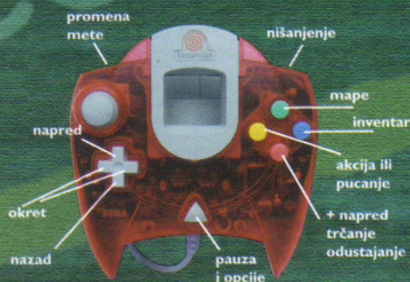
Za one koji su željno očekivali nastavak rešenja - tu je! Nadamo se da nas ne mrzite zbog seckanja na 2 dela, ali zaista je preveliko za 1 broj (treba ponekad i spavatai, jesti ...). I dalje vas očekuje dosta napetih delova, gomila zombija i glavna kučka kojoj treba pokazati da nije u pravu. Taman kad se izborite sa svim zombijima, stići će BONUS 13 i rešenje za DINO CRISIS 2 - jer ste VI to tražili.

DISK 2:

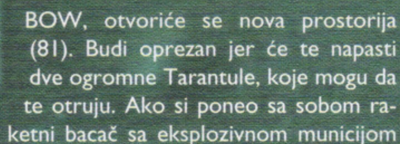
Steve i Claire stižu na Antarktik avionom, koji udara u toranj i probija zgradu. Igru nastavljaš u ulozi Claire na novoj lokaciji Antarktik Transport terminal B1F. Merdevinama se spusti na nižu platformu (77). Videćeš metalna dvokrilna i jednokrilna vrata, a pored njih stepenice koje vode ka dole. Prvo idi stepenicama dole na niži nivo B2F i naći ćeš se u hodniku (78), a zatim prođi kroz braon vrata u prostoriju za usnimavanje (79). Sa radnog stola uzmi traku za usnimavanje, sa malog stočića uzmi strelice za samostrel, zelenu herbu i pročitaj fajl pored gramofona. Nepotrebne stvari odloži u sanduk. Iza tvojih leđa nalazi se ormarić (trenutno ne možeš da ga otvoriš jer nemaš ključ), a na stubu pored njega mesto za amblem. Sve to uradićeš kasnije. Sa desne strane je polica za knjige, priđi, gurni je i otvorićeš tajni prolaz. Primakni se ormaru i pročitaj fajl. Iznad fajla nalazi se prekidač, koji ne možeš da aktiviraš zbog nedostatka struje. Vrati se u hodnik (78) i kreni desno. Napašće te džinovski Moljac. Probaj da ga pretrčiš, ali pazi da te ne ujede ili ne pospe svojim prahom, jer će te zatrovati. Ako se desi da te ujede ostaviće svoju žaoku, koju kada izvadiš, ponovo si zatrovan. Iz hodnika uzmi plavu herbu koja će ti poslužiti kao protivotrov (možeš da je koristiš neograničeno). U slučaju da si poneo dovoljno municije možeš da ih pobiješ, ali svaki povratak u hodnik (78) biće isti - stalno se pojavljuju. Uđi na sledeća vrata u prostoriju (80) i ubij tri zombija. U sobi je pokretna traka koja takođe ne funkcioniše zbog nedostatka struje. Pronađi vrata na kojima piše



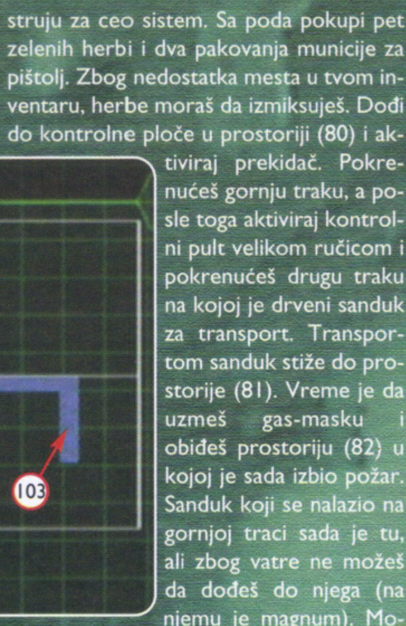
Legenda kontrolera



evo rešenja!



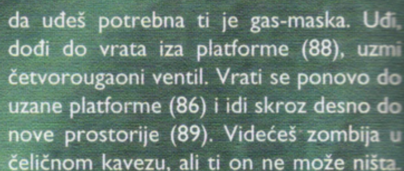
BOW, otvoriće se nova prostorija (81). Budi oprezan jer će te napasti dve ogromne Tarantule, koje mogu da te otruju. Ako si poneo sa sobom raketni bacač sa eksplozivnom municijom



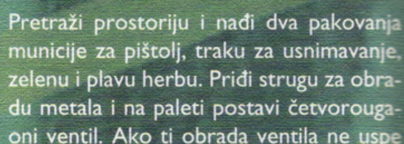
lako ćeš ih se rešiti. Na nivou ispod tebe nalazi se još jedna Tarantula. Nju ne možeš da ubiješ, ali se pazi, može da te zatruje. Sa sanduka uzmi BAR CODE STICKER, sa poda zelenu i plavu herbu, sa pokretne trake strelice za samostrel, a sa drugog sanduka municiju za pištolj. Iza stakla na zidu videćeš gas masku, ali ćeš je uzeti nešto kasnije. Vrati se u sobu (80) pa nađi vrata sa oznakom WEAPON. Otvara se prostorija (82). Reši se zombija, a ima ih ukupno četiri. Na pokretnoj traci naći ćeš ključ, uzmi ga i iz kasete pokupi automatsku pušku AK-47, a sa poda detonator. Njega ćeš odmah i da postaviš u bravu metalnog ormara. Vrati se do pokretne trake u sobu (80) i na veliki drveni sanduk prilepi BAR CODE STICKER.



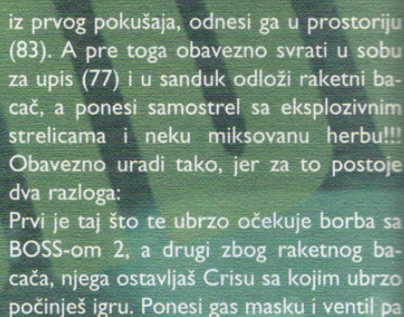
Ako to ne uradiš nećeš moći da izvršiš transport sanduka. Metalnim stepenicama popni se do sobe (83) i otključaj je crvenim ključem. Za sada samo pretrči do dvokrilnih vrata i uđi u novu prostoriju (84).Tu se nalazi generator. Da bi slobodno obišao prostoriju ubij dva dobermana pa uključi generator. Zatim iza ugla velikom ručicom uključi struju za ceo sistem. Sa poda pokupi pet zelenih herbi i dva pakovanja municije za pištolj. Zbog nedostatka mesta u tvom inventaru, herbe moraš da izmiksuješ. Dođi do kontrolne ploče u prostoriji (80) i aktiviraj prekidač. Pokrenućeš gornju traku, a posle toga aktiviraj kontrolni pult velikom ručicom i pokrenućeš drugu traku na kojoj je drveni sanduk za transport. Transportom sanduk stiže do prostorije (81). Vreme je da uzmeš gas-masku i obiđeš prostoriju (82) u kojoj je sada izbio požar. Sanduk koji se nalazio na gornjoj traci sada je tu, ali zbog vatre ne možeš da dođeš do njega (na njemu je magnum). Moraćeš da se vratiš do hodnika (78), pretrčiš Džinovske Moljce (sada ih je tri) i uđeš u sobu za usnimavanje (79). Odloži u sanduk automatsku pušku AK-47 i plavu herbu, pa se usnimi. Dođi do ormara i aktiviraj prekidač. Ormar će da se pomeri u stranu i otvoriće prolaz još jedne tajne prostorije sa rešetkama na podu. Videćeš stvorenje nalik Frankeštajnu koje je vezano lancima. Iza ćoška sa desne strane nalazi se saksija koju moraš da okreneš uz pomoć komande (check) i sa njenog dna uzmeš plavi ključ. Pretrči Džinovske Moljce, popni se stepenicama na platformu (77) i prođi kroz jednokrilna vrata u spavaonu (85). Na jednoj od stalaža videćeš kofer kako svetluca, dođi do njega i uzmi ga. Zombiji će da ožive (ima ih četiri) i moraš brzo da ih se rešiš. Iz odškrinutog ormara uzmi F.Aid Spray i municiju za pištolj. Preko puta sa donjeg kreveta još jedno pakovanje, kao i sa druge strane police. Pročitaj fajl, uzmi traku. Sa zida skini mapu pa se vrati u sobu za usnimavanje (79). U sanduk odloži traku, F.Aid Spray i 10 eksplozivnih strelica (iz kofera), a zatim se ponovo vrati na platformu (77). Odatle idi do dvokrilnih metalnih vrata i naći ćeš se na uzanoj platformi (86). Kreni levo i uđi na vrata mašinske sobe (87) koja se otvaraju plavim ključem. Odgledaj animaciju. Pojaviće se Steve i dizalicom će podići bager. Tom prilikom slomiće cevi kroz koje protiče gas, pa su prinuđeni da beže odatle. Steve će otići svojim putem, a ti se vrati do mašinske sobe. Da bi mogao ponovo



da uđeš potrebna ti je gas-maska. Uđi, dođi do vrata iza platforme (88), uzmi četvorougaoni ventil. Vrati se ponovo do uzane platforme (86) i idi skroz desno do nove prostorije (89). Videćeš zombija u čeličnom kavezu, ali ti on ne može ništa.



Pretraži prostoriju i nađi dva pakovanja municije za pištolj, traku za usnimavanje, zelenu i plavu herbu. Priđi strugu za obradu metala i na paleti postavi četvorougaoni ventil. Ako ti obrada ventila ne uspe

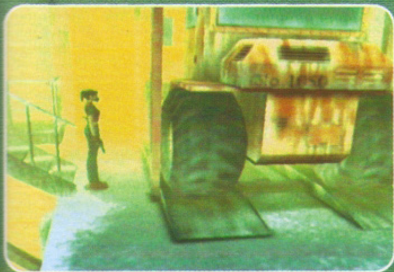


iz prvog pokušaja, odnesi ga u prostoriju (83). A pre toga obavezno svrati u sobu za upis (77) i u sanduk odloži raketni bacač, a ponesi samostrel sa eksplozivnim strelicama i neku miksovanu herbu!!! Obavezno uradi tako, jer za to postoje dva razloga:

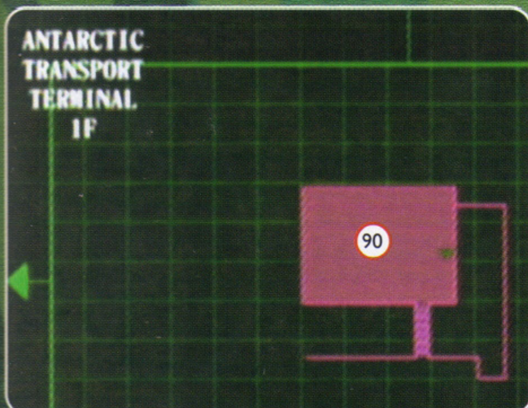
Prvi je taj što te ubrzo očekuje borba sa BOSS-om 2, a drugi zbog raketnog bacača, njega ostavljaš Crisu sa kojim ubrzo počinješ igru. Ponesi gas masku i ventil pa



se obavezno usnimi!!! Pištoljem ubij Džinovske Moljce i idi u prostoriju (80). Očekuju te četiri zombija koja možeš veoma lako da pretrčiš. Bager koji je Steve podigao nalazi se u prostoriji (83). Popni



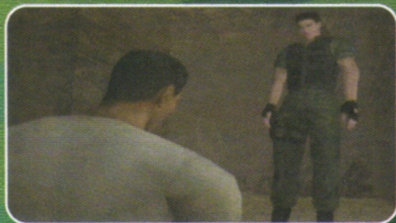
se stepenicama na viši nivo i upotrebi ventil i na taj način zaustavi protok gasa. Odgledaj animaciju koja se na trenutak prekida. Nemoj da prilaziš rovokopaču, već siđi do ivice litice i pokupi snajper, a tek onda idi do Stevea! OVO JE TAKOĐE VAŽNO ZBOG DODATNE IGRE U "BATLLE MODU" - MOĆI ĆEŠ DA IGRAŠ SA POGLEDOM IZ PRVOG LICA!!! Dođi do Stevea i odgledaj nastavak animacije kako bagerom probijaju zid. Voda prodire u postrojenje, a oni odlaze na 1F (90) Heliodrom. Obiđi ga i iz jed-



nog ugla uzmi municiju za pištolj, a iz drugog F.Aid Spray pa kreni stepenicama dole. Stvorenje slično Frankeštajnu koje se u prethodnoj animaciji oslobodilo, zbaciće Stevea sa heliodroma, a tebe očekuje borba sa BOSS-om 2! Snajper je najbo-



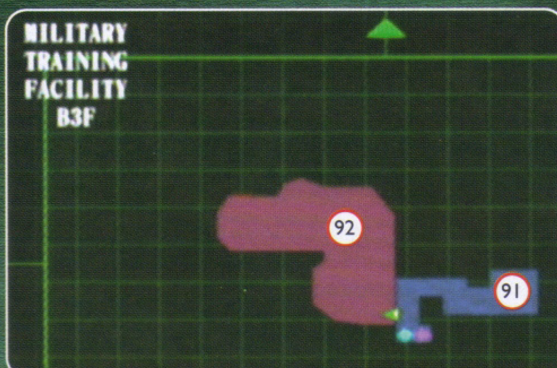
lje oružje, pod uslovom da se cilja direktno u srce i dovoljno je sedam metaka. Ako ti ne pođe za rukom, onda upotrebi još i samostrel sa eksplozivnim strelicama. Prilikom borbe budi na odstojanju, jer on ispušta otrovne gasove, a može i rukama da te zbaci sa heliodroma. Kada ga se konačno rešiš proveri da li si otrovan i ako jesi iskoristi plavu herbu. OVO VAŽI U SLUČAJU DA IGRAŠ ZA OCENU "A". Claire spašava Stevea pa slede animacije sve dok na scenu ne dođe Cris! Cris stiže na ostrvo i prilikom penjanja na liticu gubi ranac sa opremom. Ostaje mu samo F.Aid Spray i nož. Nova lokacija Military Training Facility u pećini (91) na (B3F). Nastupaš sa Crisom. Srešćeš Rodriga čuvara zatvora, koga nakon razgovora proždire ogroman crv. Nakon toga



obiđi prostoriju, uzmi zelenu herbu, traku za usnimavanje i strelice za samostrel, pa se obavezno usnimi, jer ti predstoji borba sa Džinovskim Crvom. Na zidu se nalazi slika i kada je aktiviraš uz pomoć prekidača otvorićeš donji deo. Iza njega je mreža i sprečava te da uzmeš dva uzija. Potreban ti je upaljač. On se nalazi u utrobi Crva, pa ako želiš uzije moraš da ubiješ Crva. Ako si ostavio raketni bacač u sanduk dok si igrao kao Claire, neće biti problem da ga uništiš. Za to ti je potrebno 7-8 eksplozivnih metaka. Imaš i drugu varijantu, da eskiviraš borbu, ali u tom slučaju ostaješ bez upaljača, naravno i uzija. Pretrči pećinu (92), aktiviraj lift koji stiže za 30-tak sekundi i uđi u njega. Ako ga ubiješ on će iz svoje utrobe da izbaci Rodriga koji ti daje upaljač. Vrati se u sobu (91) i uz pomoć komande 'USE' upali ba-

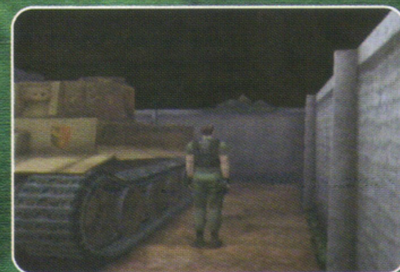


klju na slici u zidu pa pokupi uzije. U pećini (92) možeš da potražiš zelenu i plavu herbu, strelice za samostrel i municiju za pištolj. Još jednom svrati u (91), izbaci u sanduk suvišne predmete pa usnimi poziciju. Posle toga uđi u lift i stići ćeš na 1F u prostoriju (46). Pazi se tri zombija. Produži u dvorište sa tenkom (49). Na njegovom zadnjem delu se nalazi crveni prekidač.

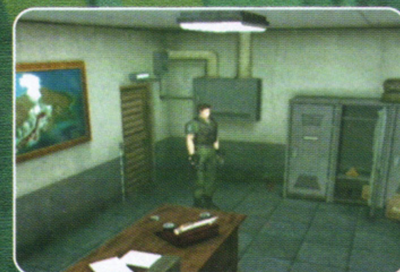


Aktiviraj ga i tenk će sam da se pomeri u napred. Pokupi municiju za pištolj i liftom koji se nalazi ispod tenka siđi do novog hodnika (93) na (B1F). U





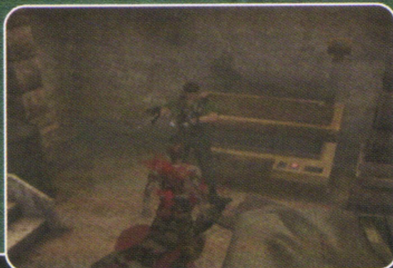
jednom uglu na podu primetićeš metalni poklopac za kanalizaciju. On se otvara sa donje strane. U drugom uglu ćeš naći zelenu i plavu herbu i municiju za pumparicu. Produži do kraja hodnika i sa poda pored dvokrilnih vrata pokupi akumulator. Onoga trenutka kada ga budeš uzeo napašće te Džinovska Tarantula. Ubij je i u slučaju da te otruje svrati u sobu (94).

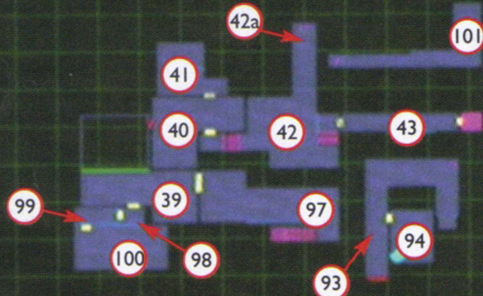


Pored sanduka i mašine nalaze se i plave herbe, koje možeš da koristiš neograničeno. Sa radnog stola uzmi traku za usnimavanje, municiju za pištolj i municiju za pumparicu. Iz ormara uzmi Acid Rounds (kiselinsko punjenje), a sa poda zelenu herbu. Dođi do natkasne sa fiokama i otvori ih sledećim redosledom: CRVENA, ZELENA, PLAVA, BRAON. U poslednjoj ćeš naći Gold Lugers. Sve te stvari odloži u sanduk i obavezno se usnimi. GOLD LUGERS OBAVEZNO STAVI U SANDUK JER ĆEŠ NA TAJ NAČIN U DODATNOJ IGRI U "BATTLE MODU"



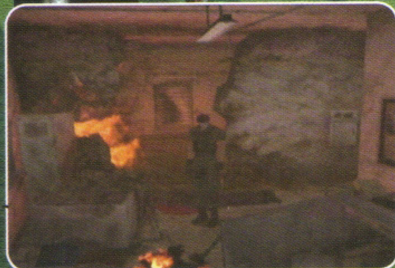
MOĆI DA IGRAŠ I KAO STEVE BURNSIDE!!! Kreni iz sobe u hodnik i budi oprezan - čekaju te dve Tarantule. Ponovo idi do sobe (46) pa u lift ubaci akumulator. On će da te podigne





na (2F) terasu (45a). Sa leve strane pročitaj fajl pa uzmi mali ključ. Prođi kroz vrata i u prostoriji (44) odledaj demo. Videćeš dobro nam znanog Alberta Weskera (iz prve priče R. E.). Izađi na terasu (34) i videćeš PLAVI ŠTIT SA ORLOM kako propada u kanalizaciju i nestaje. Uđi na vrata sa oznakom "Jednoroga", pa u hodnik (35) koji je sada u plamenu. Zid sa leve strane je srušen tako da je hodnik spojen sa sobom (32). Prvo ubij tri zombija, pa sa poda





uzmi sterilce za samostrel. Na stočiću se nalazi SIDE PACK (proširenje za inventar). Svrati u hodnik (31) i videćeš vrata koja vode na terasu (45b), ali ne možeš da prođeš jer još uvek nemaš bravu za njih. Vrati se do hodnika (44) i liftom se spusti na (B1F) u hodniku sa mostićem (43). Primetićeš da su sada merdevine spuštene i vode te na (B2F) prostoriju kroz koju protiče kanalizacija. Na podu ćeš naći municiju za pištolj i traku za usni-



mavanje, a na zidu PUMPARICU koja je okačena o mehanizam za podizanje merdevina. Čim je uzmeš merdevine će da se podignu i omoguće ti prelaz do druge platforme. Kreni preko vode, ali se pripazi zombija koji će da izroni iz vode. Na drugoj platformi ćeš naći dve crvene herbe. Kombinacijom crvene i zelene herbe dobijaš maksimalnu snagu, ako tome dodaš i plavu poslužiće ti kao protivotrov. Ta kombinacija je dobra da se napravi za završnicu igre sa zadnjim BOSS-om. Merdevinama se popni gore, otvori poklopac i izađi u hodnik (93) na (B1F). U sobi (94) odloži strelice i herbe, pa se vrati nazad na (B2F) i uđi u laboratoriju (96). Pored stepenica ćeš naći zelenu herbu. Popni se stepenicama i idi u prostoriju (97) gde treba da aktiviraš kompjuter. Tog trenutka kapsula će se





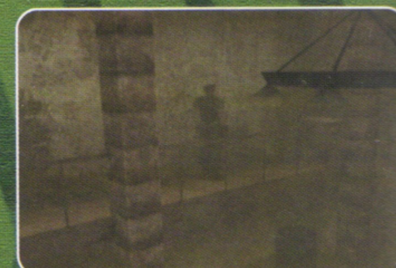
spustiti, a ti pokupi municiju za automatsku pušku AK-47. Zatim uđi kroz dvokrilna vrata i obiđi prostoriju (39). U jednom ćošku pronaći ćeš strelice za samostrel, a sa platforme uzmi bravu. Istog trenutka će te napasti dva Huntera i biće dovoljno da u njih ispališ svih 7 metaka iz pumparice. Kroz klizna čelična vrata uđi u prostoriju (98), pa u (99) za dekontaminaciju, a onda u hemijski kabinet (100). Naći ćeš municiju za pištolj, a i za pumparicu i odmah je

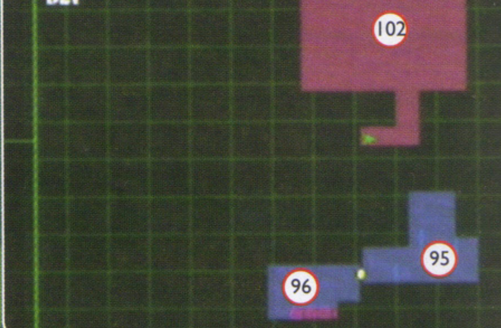
napuni. Zbog nedostatka u inventaru prvo ključićem otvori staklenu vitrinu, a za-



tim pomešaj zelenu i plavu herbu, pa onda i crvenu. Vrati se do staklene vitrine u kojoj se nalazi žuta bočica, moraš da podesiš temperaturu na 12,8 F, pa uključi žuti prekidač. Hemikalija će da se pretvori u plavu boju CLEMENT ∑. Kada kreneš prema vratima, iz ventilacionog sistema će da iskoči Hunter. Pazi se jer može da te otruje i zato ga ubij pumparicom. Idi na (B2F) (95), pređi preko vode na drugu stranu pa se merdevinama popni do (B1F) u hodnik (93). Budi veoma oprezan jer su sada postavljene pokretne senzorske kamere koje ako aktiviraš oslobađaju Huntere. Svrati u sobu (94).

U sanduk odloži municiju za automatsku pušku AK-47, strelice za samostrel, a ponesi uzije. Usnimi se pa siđi na (95) i vrati pumparicu na svoje mesto. Mehanizam će da spusti stepenice, pa ćeš moći da se spustiš u hodnik sa mostićem (43). Uđi u lift i njime se prevezi na (2F) u hodnik (44). Reši se dva zombija, pređi preko terase (34) i uđi u hodnik (35). Tu je postavljena pokretna kamera, pretrči je i uđi u hodnik (31). Upotrebi bravu na vratima koja nisi otvarao. Po prvi put se nalaziš na terasi (45B). Sa desne strane uzmi muni-





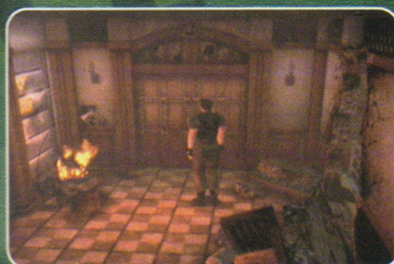
ciju za pištolj, a sa leve maketu tenka, vrati se u hodnik (44) i uđi u lift. Spusti se na (1F) u hodnik (47), zaobiđi pokretne senzorske kamere i uđi u sobu (48). Priđi maketi dvorca i u mali prorez postavi maketu tenka. Na suprotnom zidu slika će



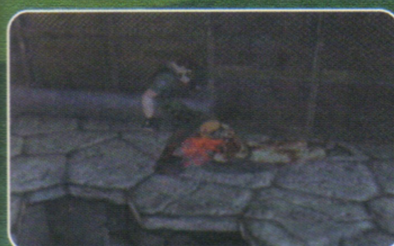
da se pomeri i videćeš rupu u zidu. Naći ćeš ključ za lift i fajl. Videćeš i tri udubljenja u koja moraš da postaviš tri šestougaonika da bi isključio lasere koji te dele od prekidača. Oni se nalaze na lokaciji Airport, platforma (22). Liftom idi na (B1F), pa siđi na (95) i sa zida uzmi pumparicu, pređi preko vode, popni se merdevinama u hodnik (93) i uđi u sobu za usnimavanje (94). Ponesi municiju za pumparicu i herbu i usnimi poziciju. Pređi preko (96) i stepenicama se popni na (97), pa odgledaj animaciju sa Weskarom. Ubij Dugorukog



Monstruma. Idi u prostoriju (39) i dođi do teretnog lifta. Upotrebi ključ, pokrenuće se lift i prebaciće te do čekaonice (27) na (1F), koja je takođe u plamenu.

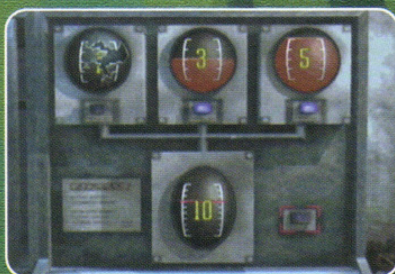


Nastavi do sobe za kopiranje (28) gde te očekuju tri zombija. Sa poda uzmi municiju za pumparicu, a iz ormara Acid Raunds (kiselinsko punjenje), pa izađi u dvorište (33). Videćeš zombija koji puzi i kada ga



ubiješ spusti se merdevinama u (42A) na (B1F). Sa desne strane se nalazi ručica kojom se uključuje ventilator koji odstranjuje gas iz prostorije. Ubij četiri zombija pa uđi u prostoriju (40). Reši se jednog Huntera pa idi u (41). Modifikuj pištolj u GLOCK 17. Iz vitrine uzmi zelenu hemikaliju CLEMENT ∑. Istim putem se vrati u čekaonicu (27). Sledeći zadatak ti je da se teretnim liftom koji se nalazi u dvorištu (26) spustiš na lokaciju Airport (1F) u sobu za usnimavanje (75). Oprezno, jer te u (26) očekuju dva Huntera!!! U sanduk ostavi Acid Rounds i zelenu hemikaliju i obavezno se usnimi. Izađi u (23) i ubij Huntera koji će nasrnuti na tebe. Malim liftom se popni u (2F) na (24), pređi preko mosta i uđi u (74). Dođi do kontrolnog pulta u kome se nalazi ulje za podmazivanje hidraulika i na sledeći način uradi pretakanje:

1) bočicu 3 - pritisni 4 puta,
2) bočicu 10 - pritisni jednom,
3) bočicu3 - pritisni jednom,
4) bočicu 5 - pritisni jednom.



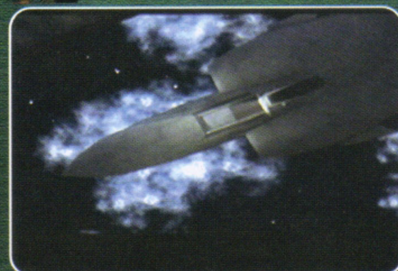
Tada će zombiji da ožive i kada ih pobiješ pokupi municiju za pumparicu. Vrati se do kontrolnog pulta za podizanje i spuštanje mosta i aktiviraj je. Most će da se spusti, a ti siđi u (23), pa pređi preko mosta u sobu (21). Na mostu te očekuje još jedan Hunter, a u sobi (21) tri zombija. Na platformi (22) još jedan Hunter. Kada ga ubiješ aktiviraj kompjuter kojim se uključuje struja na malom liftu. Izvadi sva tri šestougaonika, kreni do (23) pa u (75). Iz sanduka ponesi jednu plavu biljku i usnimi poziciju. Teretnim liftom se vrati do dvorišta (26) i budi na oprezu, još dva Huntera mogu da te otruju. Pokušaj da ih pretrčiš i uđeš u čekaonicu (27). Prođi kroz dvorište (33) i merdevinama siđi na (B1F) u hodnik (42A). Nastavi hodnikom (43) sve do lifta kojim treba da odeš na (1F) u sobu (48). Dođi do lasera i ubaci sva tri šestougaonika u





svoje ležište (redosled nije bitan), a zatim povuci ručicu. Maketa zamka će da se pomeri. Prvo uzmi zelenu herbu i dva pakovanja municije za pumparicu, pa tek onda siđi u podzemlje (B1F) u hodnik (101). Budi oprezan, očekuju te dve otrovne Tarantule. U hodniku ćeš naći municiju za raketni bacač i zelenu herbu. Na kraju hodnika se nalaze merdevine kojima se spuštaš u novu prostoriju (102) na (B2F). Uzmi dve zelene i jednu plavu herbu i pomešaj ih. Produži napred do bazena u kome je PLAVI ŠTIT SA ORLOM i VIRUS (koji je pobegao kroz ventilacioni sistem). Primetićeš da VIRUS u određenim vremenskim intervalima ispušta iz sebe struju. Nemoj uzalud da trošiš municiju na njega već skoči u bazen. Brzo uzmi plavi štit sa orlom i vrati se nazad do sobe (48). Liftom se popni na (2F) i uđi na terasu (45A). Hidrauličnim liftom se spusti u prostoriju (46) i dođi u dvorište sa tenkom (49). Malim liftom se spusti u hodnik (93) pa uđi u sobu za usnimavanje (94). Iz sanduka uzmi plavu i zelenu hemikaliju, pomešaj ih i dobićeš crvenu hemikaliju. Nju ćeš da izmiksuješ sa PLAVIM ŠTITOM i dobićeš ključ HALBERD. Usnimi se i idi do neotvorenih vrata, upotrebi HALBERD i odgledaj animaciju u kojoj Cris odlazi avionom na Antarktik. Pređi preko

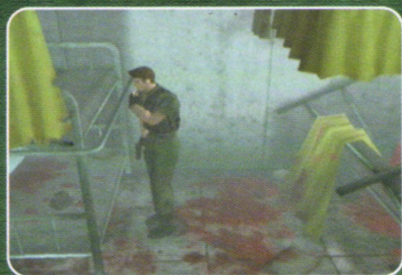




metalne platforme (103) i idi na platformu (77). Put će ti preprečiti dva velika Pipka, kojih možeš da se rešiš i običnim pištoljem (po 10-ak metaka). Idi na viši nivo, uđi u spavaonu (85) i sa kreveta poku



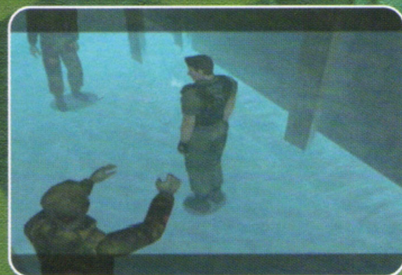
pi municiju za raketni bacač. Uđi u sobu za usnimavanje, a fajl pročitaj. Iz inventara u sanduk odloži kockicu, traku



i municiju za raketni bacač, a ponesi aparat za gašenje požara. Ako loše stojiš sa municijom ponesi i automatsku pušku AK-47. Vrati se na platformu (77), pa uđi u (86). Videćeš promene, voda koja je dospela u postrojenje sada je zaleđena. Ovo ti omogućava da se krećeš po celoj površini. Produži do prostorije (87). Iz



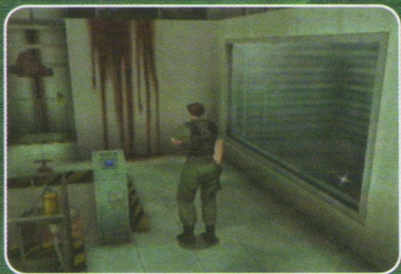
nje ćeš sa cevi uzeti osmougaoni krank. Dobro se pripazi, jer će zombiji oživeti i napasti. Ubij ih ili pretrči u prostoriju



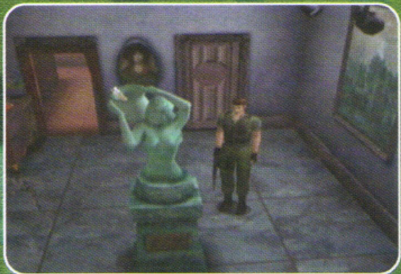
(89). Kavez je sada srušen, a oko njega se nalaze tri zombija. Ubij i njih, a iz kaveza uzmi čelični kofer i imuniciju za pumparicu.



cu. Vrati se u prostoriju (86), u njoj se sada nalazi kran za koji trenutno nemaš ključ. U blizini krana se nalazi nova prostorija (104). U njoj će te napasti Hunter, ubij ga i uđi na dvokrilna vrata u prostoriju (105). Priđi levom prekidaču, aktiviraj ga i bure u kome se nalazi tečnost za pu-



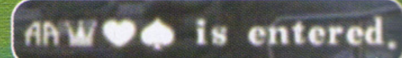
njenje aparata podići će se gore. Primakni se buretu i napuni aparat za gašenje požara. Malim liftom siđi na (B2F) u (82) i aparatom ugasi vatru. Sa sanduka koji je prenela pokretna traka uzmi magnum, idi do metalnog ormara i upaljačem aktiviraj detonator (postavio si ga ranije). Ormar će se otvoriti i uzećeš tri pakovanja municije za pištolj. Vrati se u sobu (105), pa drugim liftom idi gore. Da bi ispraznio bazen i sišao merdevinama dole, potreban ti je odgovarajući krank. Vrati se u hodnik (104), idi do liffta i siđi na (B5F) u (106). Reši se Huntera koji će te napasti i uđi na vrata preko puta na (107), pa odmah u levo u (108) prostoriju za usnimavanje. Iz inventara odloži magnum i čelični kofer. Ovo je ujedno i prostorija za visoki napon. Upotrebi krank na mašini sa desne strane, pa idi levo i uključi kompletan strujni sistem. Pretraži sobu i uzmi municiju za pumparicu, traku za usnimavanje, dva paketa municije za pištolj, dve zelene i jednu plavu herbu. Odloži krank i herbe, pa izađi u hodnik (107). Ubij četiri zombija, pa još tri, a sa poda uzmi dve plave i jednu zelenu herbu. Uđi u novu prostoriju (109) i statuu koja je na sredini sobe odguraj do ormarićana na napuklu ploču.



Ploča se lomi, statua upada, a iz njenih ruku uzmi mapu. Sa ormarića uzmi zelenu herbu i municiju za pumpariciu. Dođi do statue tigra, izvadi crveno oko, ona će se okrenuti i uzećeš municiju za magnum. Vrati crveno i uzmi plavo tigrovo oko, ona će se okrenuti i uzećeš mesingani nastavak za krank. Vrati plavo oko na svoje mesto, pa idi u sobu za usnimavanje (108). Iz inventara odloži municiju za magnum, a uzmi kockicu i krank. Spoj krank sa mesinganim dodatkom i ostavi ga u sanduk. Iskoristi priliku i napuni automatsku pušku AK-47. Idi u prostoriju (109). Oba oka iz tigrove glave uzećeš kasnije (kada isključiš struju). Uđi u lift. On te odvodi na (B6F), (110). Svuda po podu i po zidu su osice. Sa poda uzmi prvo krilo Vilin-Konjica i otrči u sobu (111). Pronađi fajl pored monitora, pročitaj ga i malim stepenicama idi gore.

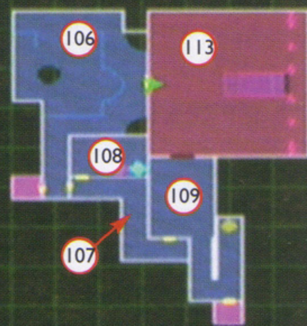


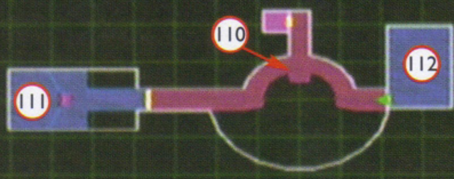
Sa desne strane je mašina, dođi do nje i reši je:



Pravilnim rešenjem otvoriće se fioka gde ćeš ubaciti kocku. Odgledaj animaciju. Podiže se kapsula i iz nje ispada mrtav Alfred. Dođi do njega i uzmi prsten sa njegove ruke. Uz pomoć komande "CHECK" od prstena ćeš dobiti plavi kamen. Kreni u prostoriju (112), koju čine dva dela. U prvom delu likvidiraj dva zombija i upaljačem upali staru lampu. Iz drugog dela prostorije likvidiraj još tri zombija. Pročitaj fajl sa radnog stola, uzmi zelenu i plavu herbu i municiju za pištolj. Kada izađeš iz sobe u hodniku ćeš uzeti još jednu zelenu herbu. Ponovo se vrati u sobu za usnimavanje, odloži nepotrebne stvari, a ponesi krank. Idi u prostoriju (106) i uzmi dve zelene herbe. Iz vode sa velikog ćupa uzmi drugo krilo Vilin-Konjica, a pored vrteške sa konjićima treće. U sobu za usnimavanje (108) odloži krila i



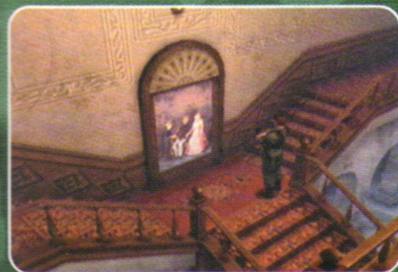


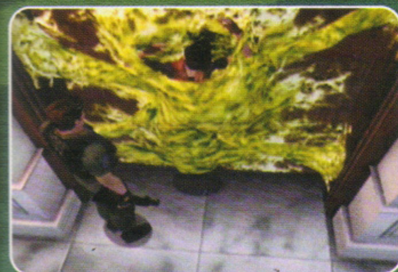


usnimi se. Liftom se popni na (B1F) u hodnik (104), ubij Huntera, pa uđi u prostoriju (105). Malim liftom idi gore i uz pomoć odgovarajućeg kranka ispusti vodu iz bazena. Merdevinama siđi dole i na dnu ćeš naći ključ za kran. Budi oprezan napašće te Hunter. Ubij ga automatskom puškom AK-47. Izađi u hodnik (104), primetićeš da su pokretne kamere sa senzorima ponovo postavljene. U (86) upotrebi ključ i aktiviraj kran. Odgledaj animaciju sa Aleksiom. Tarantulu koja se pojavila ne moraš da ubiješ, već otrči do mesta gde je probijen led i uzmi minđušu.



Nju ćeš uz pomoć komande CHECK razdvojiti i dobićeš zeleni kamen. Prođi hodnikom (104), liftom se spusti na (B5F) i uđi u sobu za usnimavanje (108). U sanduk ostavi zeleni kamen i pumparicu (TREBAĆE TI KAD BUDEŠ IGRAO KAO CLAIRE!!!) Iz sanduka ponesi raketni bacač i dve miksovane herbe. Usnimi se i konačno uđi u hol palate (113). Popni se stepenicama do portreta u koji se kasnije ubacuju tri kamena, pa nastavi dalje na (B4F) terasu (114) na kojoj ćeš naći nož. Vrati se u hol, idi iza stepenica i nožem, uz pomoć komande USE, oslobodi Claire. Odgledaj animaciju. Postoje dve varijante.

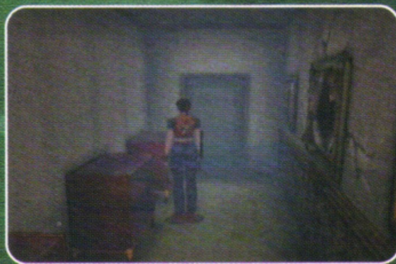




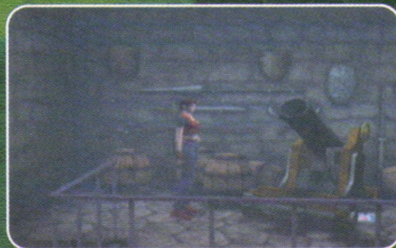
A) Ako je Claire prilikom borbe na heliodromu (90) sa BOSS-om 2 bila zatrovana - i sada je. Zato moraš da odeš do prostorije (82) i sa stalaže uzmeš protivotrov i doneseš ga njoj.

B) Ako Claire nije bila zatrovana protiv BOSS-a 2 igru nastavljaš kao ona.

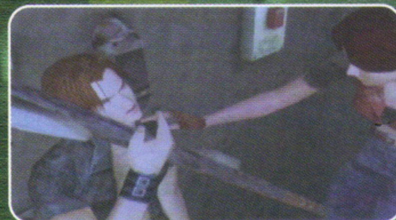
U oba slučaja je animacija ista, terasa se ruši, a ti nastupaš kao Claire. Pred tobom je najteži deo igre iz razloga što nećeš imati priliku nigde da se usnimiš, sve do trenutka kada počneš ponovo kao Cris!!! Sada si u prostoriji (115), u ulozi Claire. Sa kreveta uzmi municiju za pumparicu, sa stola municiju za pištolj, a sa poda zelenu i crvenu herbu. U sanduk odloži nepotrebne stvari, a izvadi čelični kofer i otključaj ga Lock Pickom. Dobićeš municiju za magnum. Izvadi i pumparicu. Poguraj policu sa knjigama i otkrićeš mehanizam u koji se postavlja pumparica. Tog trenutka pomeriće se slika iza koje ćeš uzeti Flame Rounds i Grenade Rounds, a zatim sa mehanizma skini pumparicu i ponesi je. Uđi u prostoriju (116). Sa desne strane iz slike na zidu napašće te ogromni Pipak. Pucaj u njega, poguraj drugu komodu sa leve strane i uzmi strelice za samostrel.



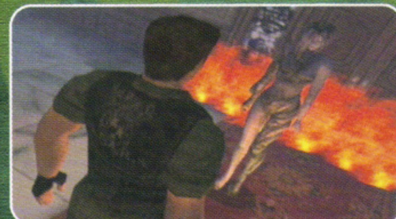
Produži dalje i pucaj u drugi Pipak, poguraj drugu komodu i uzmi Granade Rounds. Uđi u zatvor (117), gde će te napasti jedan zombi, reši ga se i malim stepenicama dođi do topa. Pročitaj fajl, pomeri



ručicu na topu i uzmi kristalnu kuglu koja će ispasti iz njegove cevi. Moraš da je postaviš ispod kamene ploče, da bi je prilikom pada razbila. Uzmi sa mesta razbijene kugle bezbednosnu karticu, pa uđi u ćeliju i sa poda uzmi 60 strelica za samostrel. Idi u prostoriju (118), i u kontrolnu tablu ubaci bezbedonosnu karticu, da bi se podigle metalne rešetke. Pre nego što uđeš u prostoriju (119), vrati se se do prostorije (115) i iz sanduka ponesi tri maksimalne herbe (ili ako nemaš njih, F.Aid sprej). U prostoriji (119) naći ćeš Steve-a na kome je rađen eksperiment. Odgledaj animaciju (Steve



se pretvara u monstruma sa sekirom), brzo se okreni i trči nazad i čim te on udari sekirom - obavezno dopuni snagu! Kada se vratiš u (118) uslediće animacija. Sada se u ulozi Crisa boriš protiv novog BOSS-a 3. Ako si Crisu ostavio raketni

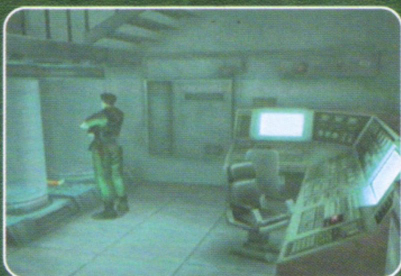


bacač, biće ti lako da ga pobediš. Pucaj u BOSS-a, a kada on izbaci vatru na tebe pomeri se u stranu, tako nekoliko puta i gotovo je. Priđi BOSS-u i uzmi minđušu, pa idi do sobe za usnimavanje (108). Od minđuše napravi i treći kamen pa ponesi i preostala dva. Obavezno se usnimi pa dođi u palatu na (B4F). Na porodičnom portretu se nalaze tri udubljenja u koja treba da ubaciš sva tri kamena (redosled ubacivanja nije bitan), posle čega će portret da se pomeri. Prođi kroz vrata koja te vode u tajne prostorije zamka Asverovih. Ustvari ponovo stižeš do Aleksijine i Alfredove sobe (sada su obeležene novim brojevima). U hodniku (120) na (B4F) prvo ubij četiri zombija i pronađi dve zelene herbe. Uđi u prostoriju (121), videćeš muzičku kutiju na kojoj nedostaje plavo muzičko oko (za sada ga još uvek nemaš). Potom uđi u Alfredovu sobu (122) i čućeš muziku koja dopire iz muzičke kutije, zatvori je i videćeš da nedostaje crveno tigrovo oko. Prođi kroz vrata i hodnikom dođi do nove prostorije (123) koja je ujedno i soba za usnimavanje. Pretraži je i uzmi municiju za pumparicu, F.Aid Spray, a iz desnih fioka Sterile Room Key. Uđi u kontrolnu sobu (124) koja ti prespaja put sa hodnikom (116), na gornjoj platformi pokupi dve zelene herbe, a zatim se liftom spusti na nižu platformu i

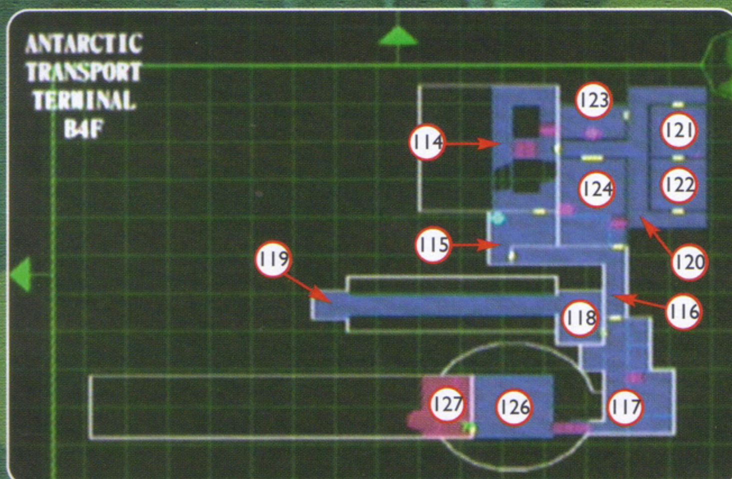




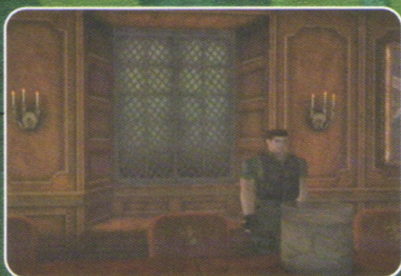
uzmi municiju za pištolj. Da bi uzeo i poslednje (četvrto) krilo Vilin-Konjica moraš da aktiviraš plavi prekidač.



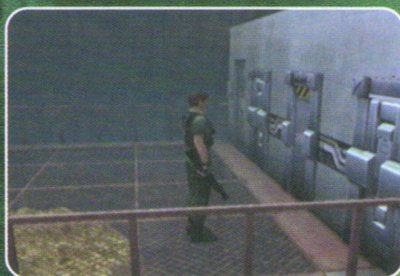
Prođi hodnikom (116), uđi u (115), i u sanduk odloži nepotrebne stvari. Sa sobom ponesi ključić, siđi u hol (113) i otključaj dvokrilna vrata. Uđi u sobu (108) i uključi prekidač za napon koji se nalazi u levom uglu. Preko dvorišta (106) uđi u hol (113) i dođi do statue tigra. Tek tada možeš da uzmeš oba oka, a zatim da nastaviš stepenicama do hodnika (120). U njemu te očekuje pet zombija. Kada ih ubiješ prvo uđi u sobu (122) i u muzičku kutiju ubaci crveno tigrovo oko. Kutija će se otvoriti i moći ćeš da uzmeš gramo-



fonsku ploču. Prođi kroz tajna vrata u sobu (121) i u drugu muzičku kutiju ubaci plavo tigrovo oko i ploču, nakon čega će se iznad kreveta pojaviti merdevine. One te vode na (B3F) u tajnu sobu (125), pre-

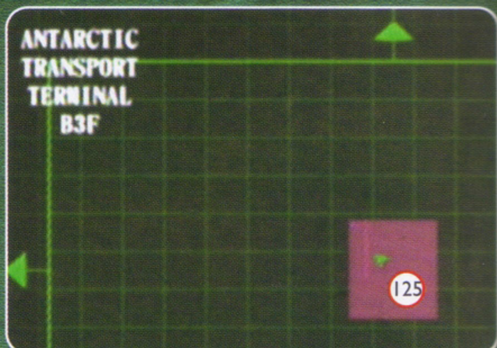


traži je i naći ćeš dve zelene herbe, municiju za pištolj i Vilin-Konjica. Prođi kroz sobu (124), hodnik (116) i dođi do sanduka u (115). Iz sanduka uzmi krila Vilin-Konjica, pa ih iskombinuj sa telom. U inventaru ostavi jedno slobodno mesto, ponesi Vilin-Konjica, 2-3 maksimalne herbe, magnum, raketni bacač sa dve vrste municije i traku za usnimavanje. Vrati se u sobu (123) i usnimi se, idi hodnikom (116), uđi u zatvor (117) i odgledaj animaciju. Od Claire ćeš da dobiješ bezbedonosni fajl koji ćeš da otvoriš pomoću komande CHECK. Kada ga otvoriš imaćeš bezbedonosnu karticu. Popni se stepeništem na platformu (126) i u prva vrata levo ubaci ZLATNOG VILINOG KONJICA. Otvoriće se nova prostorija (127).



Uđi u nju, ubij dva zombija, a dve zelene herbe ćeš da uzmeš kasnije. Stepeništem dođi do kompjutera, upotrebi karticu i ukucaj šifru: VERONICA. Istog trenutka uključuje se sistem za samouništenje koji će da odbrojava vreme u narednih pet minuta. Sada možeš da uzmeš zelene herbe. Pre izlaska iz prostorije (127) pripremi magnum. Kada izađeš uslediće animacija, posle koje veoma brzo moraš da ispališ jedan metak u BOSS-a 4, da ne bi odgurnuo Claire sa platforme (126). Da bi onesposobio BOSS-a koji se pretvara u monstruma (sa puno malih pomoćnika koji te truju), najbolje je da koristiš raketni bacač sa plavom municijom (dovoljno je 13 metaka). Ponovo sledi animacija u kojoj se BOSS 4 vraća u normalno stanje, s tim što sada može da leti, a istog trenutka će iz trećih vrata da ispadne novo oružje LINEAR LAUNCHER koje možeš da koristiš za narednu borbu. BOSS 4 u određenim vremenskim intervalima izbacuje vatru na tebe. Vatru treba da izbegneš, a zatim da pucaš LINEAR LAUCHER-om. Kada ubiješ BOSS-a 4, uslediće završna animacija, a zatim i ocena koju si zaslužio. Ovim je

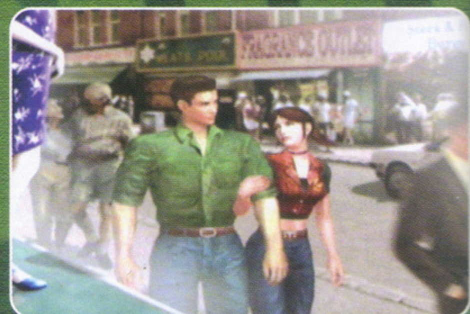




glavni deo igre završen. Kao nagradu (bez obzira na ocenu) dobićeš dodatnu igru BATTLE MODE, koja će automatski biti snimljena na memorijskoj kartici i otvorena u glavnom meniju.



Sa pogledom iz prvog lica moći ćeš da igraš ako si uzeo snajper. Kao Steve Burnside moći ćeš da igraš ako si iz fioke uzeo Luger. Kao Claire u alternativnom kostimu moći ćeš da igraš tek kada se dobro pokažeš sa originalnom Claire u Battle Modu. Kao Albert Wesker moći ćeš da igraš tek kada se pokažeš dobro sa Crisom u Battle Modu. Linear Launcher u Battle Modu dobićeš ako sa Crisom, Weskerom, Steveom i Claire (oba kostima) osvojiš ocenu A. Dobićeš ga u inventaru čim budeš počeo narednu igru u Battle Modu. Raketni bacač nije vezan za Battle Mod igru i počinje se iz "New game". Moraš da spaseš Stevea od Lugera, čuvaru zatvora Rodrigu odneseš Hemostatic, uzmeš Alfredov snajper, ne koristiš F.Aid



Spray, ne usnimavaš svoju poziciju, i bez nastavljanja igre-A završiš za manje od četiri i po sata. Ako to uspeš naći ćeš ga u sanduku u sledećoj "New game" igri. SREĆNO!!!!





Igor Simić

Shock 2 Pack dc

... Još jedan vrlo simpatičan proizvod Thrustmasters-a, koji će vam omogućiti da osetite vibracije igrajući Dreamcast, zove se Shock 2 Pack. Ovaj dodatak za vaše džojstike se ni po čemu ne izdvaja od konkurencije, a najveća prednost je ta da vam ovog puta za Shock pack nisu potrebne baterije. Shock 2 pack se savršeno uklapa sa Thrustmaster džojstikom za Dreamcast i treba ga definitivno koristiti u ovoj kombinaciji, jer to pruža jedinstveni osećaj koji treba probati, a nije Coca-Cola.

Zahvaljujemo se Beosoftu na ustupljenom hardware-u.

Thrustmaster Joystick dc

Dragi naši "igrofili" došlo je vreme da i mi konačno odahnemo, posle niza zamerki i negativnih komentara na oblik i funkcionalnost džojstika za Dreamcast (nekim igrama to je smanjilo igrivost za 0.5 ili 1.0 poena) pojavio se Thrustmaster i rešio sve naše probleme. Jedina "mana" ovog džojstika je ta da na Action dugmićima nisu napisana (urezana) slova.
Thrustmaster ima anatomski oblik, i gumiran je tačno na mestima koja su kritična onima koji imaju problema sa znojenjem ruku prilikom igranja (ah, konačno mi džojstik ne klizi). Osim toga kao prednost ovog džojstika treba istaći to da Direction Pad ima 8 pravaca, što je idealno za igranje igara, koje ne podržavaju analogno upravljanje, a od vas očekuju preciznost. Bilo bi mnogo bolje da je D-Pad samo malo spušten, jer bi to značilo mnogo "mekše" upravljanje i znatno umanjilo bol u palčevima, koja je već postala hronična "boljka" onima koji su do sada igrali sa standardnim Dreamcast kontrolerom. Pored ovih prednosti Thrustmaster ima i Turbo i Mode dugmiće, koji vam omogućavaju da Fire dugmiće ne stiskate 1000 puta za redom, već je dovoljno da ga držite (Turbo) i da se opredelite za Control ili Driving Mod igranja (Mode). Analogna palica je konačno smeštena malo niže, tako da je sada igranje njome omogućeno i onima čija je šaka prosečne veličine ... Sve u svemu sjajan džojstik koji će vaše igranje pretvoriti u pravo uživanje i Total control.

Zahvaljujemo se Beosoftu na ustupljenom hardware-u.

Shock Hammer

Inspirisani legendarnom pesmom ZZ Top-a (I got my hammer shocked ...) Thrustmasters-i su svoj novi proizvod nazvali baš ovako, i nisu pogrešili, jer, ovo je proizvod koji definitivno zaslužuje svoje ime. Shock hammer za Playstation, kao i njegov "stariji brat" za Dreamcast ima D-Pad sa 8 pravaca, duži kabl i svič Analog/Digital i Turbo i Slow kontrolu (Slow se veoma retko koristi i ponekad igru naizmenično pauzira, pa startuje, što na kraju može da rezultira i brejkom). Shock hammer ima Force feedback koji je veoma simpatičan, jer vam prilikom igranja igara koje podržavaju vibracionu funkciju, daje potpuno drugačiji osećaj od Dual Shock-a. Mesta na kojima se obično nalaze dlanovi igrača i na Hammer-u su gumirana i kontrola prilikom korišćenja analogne palice je malo bolja (ili mi se čini). Mana ovog džojstika je to što su dugmići L1, L2, R1 i R2 malo "čudno" smešteni, i za prelazak sa Dual Shock-a na Hammer biće vam potrebno malo vremena, ali Hammer je takav, i kome se svidi - super, a kome ne, on će, naravno, ostati pri dobrom starom Dual Shock-u.



Zahvaljujemo se Beosoftu na ustupljenom hardware-u.

Desert Eagle Cybergun

Sjajna novost za ljubitelje FPS igara - pojavio se Desert Eagle! Ovo je pištolj koji ima težinu, pruža totalni osećaj realnosti prilikom upravljanja i tako je veeeliki (nemojte pomišljati na nešto drugo!). Pored toga što je napravljen po licenci čuvenog izraelskog oružja, Desert Eagle je kompatibilan sa pištoljima za Play Station, Play Station 2, Sega Saturn i malo manje poznatu Namco-vu konzolu Guncon. Desert Eagle je jedna od onih stvari koje jednom probate, i jednostavno ne možete više bez njih, zato ne dozvolite sebi da ovo "luče" probate pre nego što skupite dovoljno novca da ga sebi priuštite.



Zahvaljujemo se Beosoftu na ustupljenom hardware-u.



STROGO POV.

X-Men: Mutant Academy



MUTANTSKE ŠIFRE

Šifra za varanje
U glavnom meniju ili na ekranu za izbor likova pritisni Select, Gore, L2, R1, L1, R2. Ako tačno uneseš šifru čućeš zvuk. Sada će sve biti otključano u cerebro modu i lik Bossa će biti dostupan.

Zaključaj Movies, Bosses i Survival Pictures I i 2
U glavnom meniju ili na ekranu za izbor likova drži Select + Start. Igra se vraća u glavni meni. Sve osim moda za dodelu nagrada biće zaključano ponovo u cerebro modu.

Igraj kao Toad: Završi arkadni mod jednom sa nekim od likova da otključaš Toad-a.

Igraj kao Mystique: Završi arkadni mod dva puta sa nekim likom da otključaš Mystique-a.

Igraj kao Sabretooth: Završi arkadni mod tri puta sa nekim likom da otključaš Sabretooth-a.

Igraj kao Magneto: Završi arkadni mod 4 puta sa nekim likom da otključaš Magneto-a.

Filmski kostimi: Na ekranu za izbor likova pritisni □ kada selektuješ svog borca u kostimu iz live-action X-Men filma.

Iza scenskih slika: Završi arkadni mod sa svim likovima u njihovom filmskom kostimu da otključaš pozadinu scenskih slika u cerebro modu.

Komične i istorijske slike: Završi arkadni mod sa svim likovima u njihovim regularnim odelima da otključaš njihove istorijske slike u cerebro modu.

Komične slike likova: Završi 10 trka sa nekim likom u njegovom regularnom odelu u survival modu da otključaš njihove slike u cerebro modu.

Pokretne slike likova: Završi 20 trka sa nekim likom u njegovom filmskom odelu u survival modu da otključaš njihove slike u cerebro mode.

Filmske slike: Završi 20 trka sa Gambit-om u survival mod da otključaš filmske slike u cerebro mode.

Intro FMV sekvenca lika: Završi arkadni mod sa bilo kojim likom da otključaš njegovu intro FMV sekvencu u cerebro modu.

Outro FMV sekvenca: Položi Academy sa bilo kojim likom da otključaš njegovu outro FMV sekvencu i cerebro modu.

Bonus kostimi: Završi Akademiju sa najboljom ocenom sa nekim likom, da otkjučaš njegov treći kostim. Pritisni O da selektuješ treći kostim.

Army Men: Air Combat



Šifre nivoa

Nivo	Šifra
2	Kutija, Krst, Kutija, Kutija
3	Raketa, Raketa, Raketa, Krst
4	Zakrpa, Raketa, Kutija, Kutija
5	Krst, Zakrpa, Krst, Raketa
6	Šlem, Raketa, Zakrpa, Šlem
7	Kutija, Krst, Raketa, Krst
8	Raketa, Zakrpa, Krst, Šlem
9	Zakrpa, Zakrpa, Raketa, Raketa
10	Krst, Šlem, Krst, Šlem
11	Šlem, Zakrpa, Krst, Šlem
12	Kutija, Krst, Zakrpa, Zakrpa
13	Raketa, Krst, Šlem, Šlem
14	Zakrpa, Krst, Kutija, Zakrpa
15	Krst, Kutija, Zakrpa, Šlem
16	Šlem, Krst, Raketa, Zakrpa

STROGO POV.

Ford Racing



OTVORI SVA KOLA BEZ MUKE

Sva kola
Startuj novi career i unesi "GIMMEGIMME" kao ime.

Nevidljiva kola
Startuj novi career i unesi "MARK MARTIN" kao ime. Idi na prvu trku u KA seriji i kvalifikuj se i zatim se trkaj. Tvoj auto će biti nevidljiv.

Dino Crisis



EKSTRA DODACI

Ostali kostimi
Jednom završi igru da otključaš Army (vojnički) i Battle (borbeni) kostime. Još jednom uspešno završi igru da bi otključao Ancient (drevni) kostim.

Raketni bacač
Tri puta uspešno završi igru da vidiš sva završavanja. Raketni bacač sa neograničenom municijom će biti dostupan od početka sledeće igre.

Operacija: WipeOut mod
Završi igru na bilo kojoj težini igranja za manje od pet sati.

Gex 3: Deep Cover Gecko



ŠIFRE ZA POPULARNOG GUŠTERA

Debug mod
Pauziraj igru, zatim drži R2 i Gore, ○, Desno, Gore, Levo, Desno, Dole. Ako pravilno uneseš šifru čućeš zvuk. Zatim nastavi igru i pritisni Select da vidiš listu opcija uključujući i izbor nivoa, popravljen zvuk, inventar i još mnogo toga. Za Evropsko/Australijsku PAL verziju, pauziraj igru, zatim drži L2 i pritisni Gore, ○, Desno, Gore, Levo, Desno, Dole.

Nevidljivost
Pauziraj igru, zatim drži L2 i pritisni Dole, Gore, Levo(2), △, Desno, Dole. Ako pravilno uneseš šifru čućeš zvuk.

Gex komentari
Pauziraj igru, zatim drži L2 i pritisni Dole, Desno, Levo, ○, Gore, Desno. Ako pravilno uneseš šifru čućeš zvuk. Zatim nastavi igru i pritisni Select da nateraš Gex-a da prokomentariše.

GEXVault šifre
Sakupi sva 4 skrivena ključa na skrivenim nivoima da otvoriš GEXVault na GEXCave. Zatim unesi jednu od sledećih šifara na GEXVault da aktiviraš određenu funkciju za varanje:

Debug mod
Ukucaj □, □, Dijamant, ○, X, X kao šifru. Zatim pritisni Select da uđeš u debug meni.

Izbor nivoa
Ukucaj □, ○, ○, △, X, X kao šifru.

Nevidljivost
Ukucaj □, Zvezda, △, □, △, Dijamant kao šifru.

Extra život
Ukucaj △, ○, Zvezda, □, □, X kao šifru.

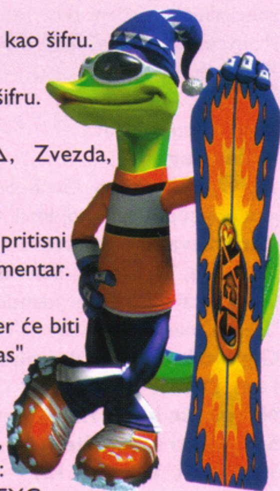
Deset života
Ukucaj □, X, ○, ○, △, □ kao šifru.

Osam udaraca
Ukucaj □, Dijamant, △, △, Zvezda, Dijamant kao šifru.

Gex komentari
□, △, X Zvezda, □, X. Zatim pritisni Select da nateraš Gex-a da da komentar.

Toggle tajmer
□, □, Dijamant, ○, X, X. Tajmer će biti uključen ili isključen na "Extras" ekranu.

Igraj kao Alfred
Ukucaj □, X, △, □, Zvezda, Zvezda kao šifru. Napomena: Ovo nema efekta kad napustiš GEXCave.



Igraj kao Cuz
Ukucaj □, Dijamant, □, □, △, Dijamant kao šifru. Napomena: Ovo nema efekta kad napustiš GEXCave.

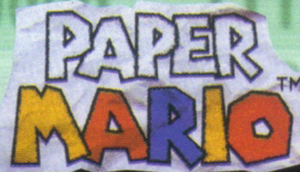
Igraj kao Rex
□, Zvezda, Zvezda, □, △, △. Napomena: Ovo nema efekta kad napustiš GEXCave.

Igraj kao DracuGex
Zvezda, X, X, ○, □, △. Napomena: Ovo nema efekta kad napustiš GEXCave.

Odgledaj FMV sekvence
Ukucaj ○, △, □, Zvezda, Dijamant, Zvezda kao šifru.

Odgledaj FMV sekvence 2
Dijamant, Zvezda, □, X, △, ○.

Odgledaj FMV sekvence 3
X, Dijamant, Zvezda, △, △, ○.



Paper Mario



BESKONAČNO SRCA, NEKI FAZONI

Neograničeno predmeta sa drveća
Kada jednom dobijete čekić, upotrebite ga da tresete drveće. Drvo od koga počnete daće vam beskrajnu količinu žireva, koja će ojačati vaš FP za 3. Morate ići dalje da tražite druge žireve. Takođe možete skupiti novčiće, deliće zvezdica, kao i neobičnu lutku.

Beskonačno srca
Nađi pukotinu na Pleasant Path-u, gde jedan smer vodi ka Koopa Bros. Tvrđava vodi ka Koopa Village. Nastavi da trčiš u naokolo do znaka, da dobiješ srca.

Specijalne reči
Idi na stazu odmah pored Toadove kuće u Dry Dry Outpost-u. Preskoči levu kutiju i kamera će se okretati da pronađe skriveni predeo. Razgovaraj sa Merlee da naučiš njene čarobne reči. U zavisnosti koliko novca potrošiš, ona će ti pomoći za vreme i posle bitaka. Reči gube snagu posle izvesnog vremena, ali do tada ti pružaju dodatne moći za vreme nekih bitaka i više novčića posle bitaka.

Skrivene sobe za igranje
Idi južno od Toad Town-a sve dok ne dođeš do Li'l Oink Farm-a. Skreni levo čim dođeš do ovog dela (tu je uzani prolaz koji nije ograđen). Udari drvo čekićem i cev će se pojaviti sa desne strane. Sada možeš ući u sobu za igranje, ali ti treba jedna od kartica da možeš dalje da igraš (srebrna ili zlatna).

Fazoni

Luigijev tajni dnevnik
Kada jednom dobiješ Super čizme ili Ultra čizme, idi do Maria i u Luigijevu sobu u Marijevoj kući. Izvedi specijalan skok (pritisni A dok si u vazduhu) da dođeš u prizemlje. Pogledaj u knjigu na stolu da nađeš Luigijev dnevnik.

Odgovori na Bowser-ova pitanja
Odgovori su sledeći: "3", "Red", "Red", "24".

"Never-ending hallway"
Put do "Never-ending hallway" je Gore, Dole, Gore, Dole, Dole, Gore.

Ultra-Level članovi zabave
Kada jednom posetiš Raphael the Raven možeš da uradiš "Ultra-Level" sa svojim gostima. Najbolji je Parakarry zato što uči "Air Raid", koji koristi 6 (od 8) FP-a i dodeljuje oko 6 uništenja svakom neprijatelju (ako završiš 100% na "Press Left repeatedly").

Pac-Man World



Extra produžeci
Selektuj classic mod. Zatim pre nego što pritisneš Start da započneš igru, pritisni Select da povećaš broj nastavaka na 99.



Grand Theft Auto



AKO VAS JOŠ UVEK MUČI GTA

Nevidljivost (PAL verzija)
U glavnom meniju pritisni □, △, ○, X(2), ○, △, □.
Šifre za varanje
Ukucaj jednu od sledećih šifara kao ime igrača. Napomena: Sve šifre se mogu koristiti kombinovano. Ukucaj i potvrdi šifru, zatim idi u "Rename" i ukucaj drugu šifru. Tvoj lik će takođe moći da promeni ime u koje god želiš, nakon što uneseš poslednju šifru.
Šifre sa više funkcija
Ukucaj "BSTARD" kao ime igrača za sve nivoe, sva oružja, neograničenu municiju, 99 života, štit, "Get Out Of Jail Free" karticu, display koordiniranje, maksimum nivoa, 5x multiplier.

Ukucaj "THESHIT" kao ime igrača za sve nivoe, sva oružja, neograničenu municiju, 99 života, štit, "Get Out Of Jail Free" karticu, 5x multiplier.

Ukucaj "MADEMAN" kao ime igrača za sve nivoe, sva oružja, neograničenu municiju, štit, "Get Out Of Jail Free" karticu.

Ukucaj "GROOVY" kao ime igrača za sva oružja, neograničenu municiju, štit, "Get Out Of Jail Free" karticu.

Ukucaj "PECKINPAH" kao ime igrača za sva oružja, štit, "Get Out of Jail Free" karticu.

Ukucaj "HANGTHEDJ" kao ime igrača za sve nivoe, sva oružja i novac.

Izbor nivoa: Ukucaj "SKYBABIES" kao ime igrača da izabereš svaki nivo sve do "Mandarin Mayhem".
Svi nivoi: Ukucaj "TURF" ili "INGLORIOUS" kao ime igrača.
Svi gradovi (1 i 2): Ukucaj "CAPRICE" kao ime igrača.
Slobodan grad (1 i 2): Ukucaj "FECK" kao ime igrača.
Slobodan grad (1 i 2) i San Andreas City nivoi
Ukucaj "TVTAN" kao ime igrača.
Svi gradovi (1 i 2), osim Vice City (samo 1): "URGE"
99 života: "SATANLIVES"
9,999,990 poena: "WEYHEY"
5x multiplier: "EXCREMENT"
Maksimum željenog nivoa
Ukucaj "EATTHIS" kao ime igrača da setuješ željeni nivo na 4.
Display koordinate: "BLOWME"
Bez policije: "CHUFF"

Worms Armageddon



Šifre nivoa

Nivo	Šifra
Jungle	2512
Cheese	2563
Medical	1655
Desert	4216
Tools	5226
Egypt	1245
Hell	2643
Treehut	4136
Garden	5413
Snow	3266
Constyrd	2255
Pirate	3631
Fruit	1451
Alien	3644
Circuit	4333
Medieval	6316

Ključ
1: Crv kostur
2: Ružičasti crv
3: Dinamit
4: Crveni crv
5: Banana bomba
6: Plavi crv

Wild Metal



POBESNELA GVOŽĐURIJA

Za vreme igre pritisni:
Preskakanje nivoa - Gore, Desno, B, Y, Dole, Levo.
Nevidljivost - Y, Desno, B, Levo, X, Dole.
Puna energija - Dole(2), A, X, B, X.
Sva oružja - A(2), Desno, Y, A, Desno.
Speed boost - Gore, X, Dole, B, A, Y.
Otkri sve označene lokacije - Y, B, A, Levo, Dole(2).
Prijateljske AI jedinice - B, Dole, A, Dole, X, Y.

Twisted Metal 3



Ukucaj sledeće kao šifru:

Sexy verzija Flower Power-a
Levo, □, □, □, Levo da vidiš određeni lik na "Info" ekranu slike Flower Power, što omogućava idealan prikaz njene veoma kratke kožne suknje.
Božanski mod - L1, □, X, R1, Start.
Neograničena municija - △, ○, Gore, Desno, Dole.
Neograničene specijalnosti
L1, L1, R1, R1, R1. Zatim, započni igru i prekini je. Kad započneš novu igru, imaćeš neograničene mogućnosti sa specijalnim oružjem tvog lika.
Pojačano oružje - R1, R1, L1, L1, L1.
Pametni tragači
△, Levo, Dole, Desno, Gore. Zatim, svaka raketa koja prati svoju metu biće jača.
Veća snaga
△, ○, Dole, Levo, Gore. Šteta napravljena bilo kojim oružjem koje upotrebi tvoj lik ili CPU kola, biće uvećana.
Zamrzavajuće rakete
△, Gore, ○, Desno, Start da dodaš 99 zamrzavajućih raketa u inventar. Postaće identične power raketama, osim za "freeze" naslov.
Gigantske rikošet bombe
Levo, Desno, Levo, Desno, Gore.
Navodeće kišne rakete - Gore, Dole, Gore, Dole, Gore.
Svi paketi sa oružjem su napalm bombe
Start, Start, L1, L1, L1.
Svi paketi sa oružjem su navodeće rakete
Start, R1, L1, Start, Start.
Svi paketi sa oružjem su power rakete
Start, L1, Start, L1, Start.
Svi paketi sa oružjem su daljinske bombe
L1, R1, Start, Start, L1.
CPU kola zaobilaze pakete sa energijom
Dole, L1, Dole, Start, △.
Bez dopune energije - Select, L1, Select, Start, ○.
Bez ponovo dobijenih paketa energije
L1, Start, Start, Start, R1.
Bez paketa - Select, Select, R2, L2, Start.
Ledene površine - Gore, Gore, X, X, Gore.
Povećanje težine igranja
L1, R1, L1, R1, R1 za sva CPU vozila da nemilosrdno napadaju igračeve automobile.



MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

THE GRINCH

Medal Of Honor: Underground



SVEŽE ŠIFRE ZA PODZEMLJE

Ako pravilno uneseš šifru ekran će svetleti zeleno.

Šifra za varanje
Unesi "ENTREZVOUS" kao šifru. Vrati se na ekran za unos šifara i unesi "PORTECLEFS" kao šifru. Sve misije, svi likovi i tajne u igri, biće otključane.

Napomena: Šifra ima efekta jedino na nivoima koji su kompletno pređeni.

Nevidljivost: Unesi "PUISSANCE"
Učetvorostručeno pucanje: Unesi "BALLESVITE"
Odbijajući meci: Unesi "RICOCHET"
Podoski mod
Unesi "LATIREUSE" kao šifru. Ovo omogućava ubijanje jednim pucnjem, uključujući i uništenje tenkova sa jednim pištoljskim metkom. Napomena: Šifra omogućava tvojim neprijateljima da te ubiju jednim pucnjem (osim ako nije aktiviran "Invincibility" kod).
Wacky taxi mod
Unesi "AUTODINGUO" kao šifru. Imaš 60 sekundi da ubiješ sve neprijatelje u ovom modu.

NBA 2K1



RAZNI ZANIMLJIVI EFEKTI

Napomena: kucaj tačno kako piše.
Uđi u "Options" ekran i izaberi "Codes" selekciju. Zatim ukucaj:

Big heads (Velike glave) - "heliumbrain" kao šifru.
Monster players (Igrači čudovišta) - "alienbrain"
Infected players (Zaraženi igrači) - "tvirus"
Podrugljivi igrači - "sohappy"
Crazy commentary (Luckasti komentari)- "whatamisaying"
Budi lopta - "betheball"
"kul" izgled - "radical"
Hipi odela - "the70slive"
Obnovljeno zdravlje - "Sartorial"
Čežnjivi mod - "Not so happy"
"The Cure!" - "The cure!"

Nasumice biranje tima
Selektuj exhibition mod, posvetli ime, zatim pritisni L + R + A.

Dodatni status pogled
Pauziraj igru i selektuj "Substitution" opciju. Pritisni X na "substitution" ekranu da vidiš rejting gađanja 3 poena, i popravi rejting.

Blok
Ako hoćeš da blokiraš šut, drži dugme, pa ga pusti kad hoćeš da blokiraš loptu.

The Grinch




BOŽIĆNI ZLOĆA

Spin 'n' Win mini-igra
Uništi 750 poklona, zatim idi na viši nivo Mount Crumpit-a da pristupiš Spin 'n' Win mini-igri.

Pankamania mini-igra
Uništi 1,500 poklona, zatim idi na viši nivo Mount Crumpit-a da pristupiš Pankamania mini-igri.

Copter Race Contest mini-igra
Uništi 2,500 poklona, zatim idi na viši nivo Mount Crumpit-a da pristupiš Copter Race Contest mini-igri.

Bike Race mini-igra
Uništi 3,000 poklona i završi igru 100%. Pogledaj iza ormara za knjige u radionici sa sankama i pristupi Bike Race mini-igri.

Buzz Lightyear Of Star Command



ŠIFRE NIVOA

Nivo	Šifra		
2	BBVBB	8	3BVBB
3	CVVBB	9	4VVBB
4	XBVBB	10	LBVBB
5	YVVBB	11	MVVBB
6	GBVBB	12	7BVBB
7	HVVBB	13	8VVBB

Draconus: Cult Of The Wyrm



PUNA ENERGIJA, PRESKAKANJE NIVOA ...

Šifre za varanje
Na "Press Start" ekranu pritisni X, Y(2), X(2), Y(2) da aktiviraš cheat mod. Pritisni Start i učitaj ili otpočni novu igru. Zatim ukucaj jedan od sledećih kodova da aktiviraš određene funkcije za varanje:

Cheat mod
Pauziraj igru, zatim drži L + R i pritisni Levo da dobiješ nevidljivost i 50,000 poena.

Puna energija
Pauziraj igru, zatim drži L + R i pritisni Desno.

Preskakanje nivoa
Pauziraj igru, zatim drži L + R i pritisni Dole.





Croc: Legend Of The Gobbos

PC CD-ROM

SVI NIVOI I ŠIFRE

Svi nivoi
Ukucaj [Levo] [Levo] [Levo] [Levo] [Dole] [Desno] [Desno] [Levo] [Levo] [Dole] [Desno] [Dole] [Levo] [Gore] [Desno] da pristupiš nekom nivou uključujući i tajnu mapu.

Šifre za varanje
Unesi jedan od sledećih kodova za vreme igre ili na ekranu za izbor ostrva, da aktiviraš određenu šifru za varanje.

REZULTAT	KOD
Level select	argoskip
Infinite lives	argolife

Soviet Strike

Neograničeno napadanje
Ukucaj pravu šifru, ali pritisni △ umesto Start da oslobodiš ulaz. Zatim ukucaj "ELVISLIVES" kao šifru.

Božićni bonus
Idi do jugoistočnog ugla na mapi za napad "Cremiea", da nađeš Deda Mraza i irvas je spreman da krene na put. Odgurni sanke da ne dodirneš Deda Mraza ili irvasa, da bi dobio extra život.

Kodovi za varanje
Unesi sledeće šifre:

Kod	Šta omogućava
MOUNTADEW	Neograničeno gorivo
STRANGELUV	Neograničena municija
IAMWOMAN	Neograničen oklop
MIDNIGHOIL	Neograničena municija, gorivo i nevidljivost
FUGAZI	Neograničena municija, gorivo i napadi
THEBIGBOYS	Neograničeno gorivo, napadi i oklop
VULTURE	Dvostruko punjenje goriva
SADISSA	Četiri napada
DAVEDITHER	Dupla šteta
ANGRYLOCAL	Helikopter kao neprijatelj
GHANDI	Helikopter kao prijatelj
QUAKER	Miroljubiv svet

Šifre nivoa

Nivo	Šifra
1	NOSFERATU (Startuj sa 7 života)
2	GRANDTHEFT
3	GROZNEY
4	CHERNOBYL
5	CIVILWAR

STROGO POV.

Twisted Metal 4



Evo kodova i više nego što vam treba

Ako pravilno uneseš kod, čućeš smejanje.

Božanski mod - Dole, Levo, L1, Levo, Desno.
Beskonačno posebnih oružja - △, L1, Dole, △, Gore, da dobiješ neograničen broj specijalnih oružja.
Više moći - Gore, Start, O, R1, Levo.
Brže oružje - R1, L1, Dole, Start, Dole.
Otključaj Crusher - Dole, R1, Desno, R1, L1.
Otključaj Moon Buggy - Start, △, Desno, L1, Start.
Otključaj RC Car - Gore, Dole, Levo, Start, Desno.
Otključaj Super Auger - Levo, O, △, Desno, Dole.
Otključaj Super Axel - Gore, Desno, Dole, Gore, L1.
Otključaj Super Slamm - Desno, L1, Start, O, Start.
Otključaj Super Thumper - O, △, Start, O, Levo.
Otključaj Minion - △, L1, L1, Levo, Gore.
Otključaj Sweet Tooth - Start, R1, Desno, Desno, Levo.
Startuj Neon City - Levo, △, Desno, Desno, Levo.
Startuj Road Rage - Start, Start, Dole, O, L1.
Startuj Bedroom - L1, Desno, Levo, Levo, L1.
Startuj Amazonia 3000 B.C. - O, L1, Start, L1, Start.
Startuj Oil Rig - Start, Levo, Gore, Start, O.
Startuj Minion's Maze - Start, R1, Levo, R1, R1.
Startuj The Carnival - O, Levo, Dole, R1, L1.
Brži oporavak - △, L1, Dole, △, Gore.
CPU kola izbegavaju dopune energije - L1, Levo, Desno, O, Desno.
CPU kola napadaju samo ljudske igrače - Desno, △, Desno, △ L1.
Jedan CPU protiv dva ljudska protivnika - Dole, Dole, Desno, Desno, Dole.
Vrlo malo stezanja - Dole, △, Dole, L1, R1.
Svi paketi sa oružjem su moćne rakete - Dole, Dole, O, L1, Levo.
Svi paketi sa oružjem su navodeće rakete - R1, Desno, Levo, R1, Gore.
Svi paketi sa oružjem su napalm bombe - Desno, Levo, R1, Desno, O.
Svi paketi sa oružjem su bombe na daljinsko upr. - Gore, Desno, Dole, L1, △.
Bez dopuna za energiju i oružje - O, Start, Levo, L1, Start.
Bez dopuna za energiju u deathmatch modu - △, Dole, △, O, △.
Bez dopuna za energiju u tournament i deathmatch modovima - Dole, R1, Dole, Start, O.

Specijalni pokreti	
Zamrzavanje	Levo, Desno, Gore(2)
Pozadinsko zamrzavanje	Levo, Desno, Dole(2)
Masovni napad	Gore, Dole, Gore, Dole, Gore
Pozadinski masovni napad	Gore, Dole, Gore, Dole(2)
Pozadinski napad	Desno, Levo, Dole(2)
Skok	Gore(2), Levo
Štit	Gore(2), Desno
Nevidljivost	Dole(2), Gore(2)
Neograničen prostor	Gore(2), Dole(2)

Twisted Metal 3 - ostatak



Igraj kao Minion
Desno, Desno, Desno, Levo, Levo. Zatim će Minion biti dostupan na ekranu za izbor automobila.

Igraj kao Sweet Tooth
Levo, Levo, Levo, Desno, Desno. Zatim će Sweet Tooth biti dostupan na ekranu za izbor automobila.

Sam u deathmatch modu - X, O, O, O, O.

Club Kid's House level
Levo, Levo, Levo, □, □. Zatim odaberi deathmatch mode, izaberi bilo koji nivo i automobil da započneš u Club Kid's House bonus nivou.

Warehouse nivo
□, □, □, Levo, Levo. Zatim selektuj deathmatch mod, izaberi bilo koji nivo i automobil da započneš Warehouse bonus nivo.

Demo nivo
Gore, Gore, Gore, Levo, Levo. Zatim selektuj deathmatch mod, izaberi bilo koji nivo i automobil da započneš Demo nivo prikazan u pozadini glavnog menija.

Osposobi memorijsku karticu
Start, Start, Start, Start, Start. Zatim konfiguriši sva podešavanja i počni igru. Pre nego što igra počne, moći ćeš da se usnimiš.

Specijalni potezi

Nevidljivost	Gore, Dole, Levo, Desno
Zamrzavanje	Levo, Desno, Gore
Skok	Gore(2), Levo
Biranje oružja na zadnjem delu	Levo, Desno, Dole

Phantasy Star Online



DRUGE BOJE KOSTIMA, PODEŠAVANJE TEŽINE

Control loading screen
Na ekranu za učitavanje gde svetlosni oblici idu pravo ka tebi, uključi analognu kontrolu da pomeriš malu zvezdu koja treperi unaokolo.

Extra podešavanje težine igranja
Uspešno završi off-line verziju igre da otključaš teži nivo igranja. Uspešno završi off-line verziju igre na težem nivou igranja da otključaš još teži način igranja. Imaćeš više iskustva i bolji inventar pod ovim novim težinama igranja.

Ostale boje kostima
Počni novu igu i odaberi lik. Unesi jedno od sledećih imena da otključaš dve dodatne boje kostima na ekranu za izbor kostima:

Lik	Ime
Fomarl	DNEAOHUHEK
Fonewearl	XSYGSSHEOH
Fonewm	ASUEBHEBUI
Hucast	RUUHANGBRT
Humar	KSKAUDONSU
Hunewearl	MOUEOSRHUN
Racaseal	NUDNAFJOOH
Racat	MEIAUGHSYN
Ramar	SOUDEGMKSG

STROGO POV.

MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe, prodaju ili iznajmljuju, mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus"!

Iznajmljujem PlayStation konzole, za teritoriju Zvezdare - kućna dostava. Dodatno volan i multi tap - za 4 igrača.
tel. 011/417-624, 063/321-123

Menjam GameBoy ili Playstattion
Tel: 014/72-551 samo vikendom. Ranko

Menjam MULTIPLAYER adapter i 2 obična džojstika (originali) za polovni analogni dual shock kontroler.
Tel: 081/212-169 - Miloš

Menjam kertridže za Sega Game Gear i GB i GB Color.
tel. 027/380-714 - Milan Kuršumlija

Prodajemo PC CD-ove sa igrama i MP3 muzikom, i CD-ove za Sony Playstation.
tel. 011/682-143

Menjam vokmen za Game Boy.
Aleksandar, tel. 011/32 22 042

Prodajemo CASE LOGIC program: torbice za diskove i kasete, diskmene, fotoaparate, kamere ...; konzole za Sony Playstation
Tel: 011/682-143

Menjam prva dva diska igre "The X Files" za neki RPG.
Nenad, Tel: 063/308-131 od 18 do 21h

Menjam 17 Playstation diskova i memorijsku karticu za Dreamcast kontroler ili memorijsku karticu.
tel. 023/773-135

Prodajem aparat za kopiranje kertridža na diskete za MEGA DRIVE II i SNES sa preko 300 igara.
Tel. 063-226-201



Uroš Tomić

Igrač

brate, u kom si fazonu?



Redakcija, kako to utripovano zvuči... Šta se tamo dešava? Ko tamo radi i kako taj izgleda? Da li uopšte izgleda i radi? Da li radi?? Nekada je teško odgovoriti na ova pitanja koja razjedaju pojedince svakodnevno, tako moram uzeti neke slučajeve kako bih vam odgovorio na ova pitanja. Sada tu još stoji pitanje: šta se tamo dešavalo u poslednjih godinu dana, koliko mi već uspešno koegzistiramo i iz dana u dan formiramo naš mali časopis? Kao čovek koji ne mora da služi vojsku, zbog papirića na kome piše da priča sa vilovnjacima i aždahama, još jednom se ograničavam od bilo kakvih negativnih komentara zbog ovog teksta, ne prihvatam nikakvu odgovornost materijalne, psihičke ili duhovne prirode, a i ako me neko pokuša utužiti i osuditi pred pravosnažnim organima, braniću se rečima: "Ja ne priznajem sud ove partije!". Drugim rečima (ako razumete latinski): NAE ISTE MAGNO CONATU MAGNAS NUGAS DIXERIT...

Ako ste ikada obratili pažnju na upozorenje koje stoji u gornjem levom uglu rubrike "pomagajte drugovi", verovatno se pitate zašto je velikim slovima pisalo "NIKAKO I NIPOŠTO REDAKCIJI TELEFONOM", što je pratio golemi znak uzvika. Pravo da vam kažem isključivo iz taktičnosti smo stavili SAMO JEDAN uzvičnik, iako je po mom skromnom mišljenju trebalo staviti najmanje 82. Možda će vas to zbuniti, ali da ste sedeli u redakciji godinu dana, sve bi vam bilo jasno...

Lica:

- **Uroš Tomić** (autor teksta i glavni protagonista (protagonista sa najvećom glavom, koja užasno boli)),
- sekretarica redakcije **Jelena** (koja je bezmalo jedva preživela dva meseca rada i koja se još uvek leči na traumatološkom krilu jedne čuvene Švicarske poliklinike i mentalne institucije, koju nećemo pomenuti u članku, jer nije htela da plati golemu nadoknadu za reklamu),
- **Miloš**, bezlični demon iz telefonskog aparata, koji je najverovatnije najgori igrač igara na konzolama koga je ovaj "tavni" svet ikada ugledao.



Radni dan, redakcija, oblačno, sivo i tmurno vreme...

Jelena sedi, omamljena lekovima za smirenje koje joj je psiho-analitičar prepisao još drugog dana rada u redakciji, posmatra Uroša koji ulazi sav slomljen i prebijen, velike glave i još većih podočnjaka, smeška mu se i pozdravlja ga:

Jelena: Uroše dragi, kako to da si nas obradovao svojim prisustvom?

Uroš: Ma pusti bratiću, zvao me onaj gonič robova i zahtevao da odmah počnem da radim na tekstovima. Kaže da će da mi zakine od "plaće" i toplog obroka ako budem kasnio sa materijalom. A još ko za maler TransSerbia, pa sam divljao celu noć sa drugarima, oka nisam sklopio, još mi oni psihodelični zvuci odzvanjaju u lobanji...

Jelena *(ludačkog sjaja u očima, tiho i bezlično)*: Oooo, pa nije on jedini koji te tražio...

Uroš *(prestravljeno)*: Nije valjda...!?!!

Jelena *(nekontrolisano)*: Da, da, ja sam tu tek petnaest minuta, a on je već zvao *(gnevnim urlikom)* TRIDESET I OSAM PUTA DA TE PITA ZA 49. NIVO!!! *(umilno)* sve ostalo je kul, hvala na pitanju... *(nateže flašu vinjaka)* osim plate koju zaradim, a ne dobijem i mojeg dečka koji se pridružio Munovoj sekti od kako radim u ovoj ludari, *(cinično)* ali sveeeeee je u redu... kako si mi ti inače?

Uroš: Odlično, ali molim te, ako opet zove izmisli neki izgovor, znam da ćeš se snaći, ti si tako maštovita i požrtvovana poslu.

Jelena *(kroz ogromni osmeh)*: Uroše dragi, samo mi laskaš tim svojim umilnim, prevarnatskim glasom, a čim ti okrenem leđa zabodeš mi set "šogun" noževa u taktički raspoređena mesta, niz kičmu...

Uroš *(ironično)*: Služim narodu...

Telefon koji počinje da grmi i tutnja, zaglušujuci sve prirodne i neprirodne zvuke

Uroš *(uspaničeno)*: Ako je on, kaži mu da sam se žrtvovao nekom drevnom bogu za PS2... Ne! Bolje da su me oteli vanzemaljci i da obavljaju analne testove na meni ili da sam se pridružio Flašu Gordonu na jubilarnom letu oko 7 okolnih sistema... ne znaš ni da li sam živ, ni da li ću se ikada više vratiti.

Jelena *(cvrkutom)*: Alo, Bonus, 'zvolte! *(hladno)* Ah, ti si Miloše, evo malopre je ušao i rekao da ni za koga osim za tebe nije tu, da će se svim silama truditi da ti pomogne, makar ga to koštalo života, živaca i mentalnog zdravlja, sačekaj samo sekund odmah ću ti ga prebaciti... *(izdajnički, podlo se osmehujući)* jadno dete cvili za tobom, nisam mogla da odolim.

Uroš *(pokazujući joj jedan prst desne ruke)*: Blagodarim, milostiva, blagodarim. *(u slušalicu)* Alo, de si "lišamane", šta sada nije u redu?

Miloš *(tiho i stidljivo)*: Ćao Uki, izvini što te maltretiram, ali sam se opet zaglavio...

Uroš: Kako to misliš zaglavio? Uzeo si nešto drugo ili još igraš "Gauntlet"?

Miloš: *(u jednom dahu, šuškajući i vrzajući zbog korekcione proteze na zubima)* Ma na četrdeset i devetom sam i totalno sam zamrznut posle borbe sa Bosom, ne mogu ništa da uradim, čak ni inventar da otvorim, evo, totalno sam zbunjen, tako mi gori konzola već 12 sati, nisam spavao, jedva sam čekao da dođeš i pomogneš mi...

Uroš: Kako to misliš ne možeš ništa da uradiš, šta se dešavalo?

Miloš: Ma pojavio mi se veliki minotaur i ja ga posle dvadeset pet minuta taman pobedim, njemu ispadne ključ od tamnice, a taman me tada pozvala mama, da mi se boranija ne hladi i da mi se tikvice ne "skvocaju", pa sam propustio animaciju, a pošto nisam snimio zadnjih dvanaest nivoa, ne mogu da učitam poziciju.

Uroš: A si nešto dirao? Nema nikakve fore posle minotaura, samo uzmeš ključ i izađeš.

Miloš: Ma jok, ali neće da se mrdne ni na jednu stranu...

Uroš: A da nisi dirao samu konzolu?



Miloš: Ma jok, samo sam zapeo za gajtan dok sam trčao na boraniju, ja obožavam boraniju kad je moja keva skrčka, nema joj na svetu ravne.

Uroš: *(zamišljeno)* Miloše, da li si skinuo naočare dok si jeo?

Miloš: Naravno.

Uroš: A su ti sada na očima?

Miloš: Jok!

Uroš: *(snažno se udarajući dlanom po čelu)* Pa stavi ih, papku i vidi da ti se nije isključio "ped" kada si se spotakao.

Par sekundi posle serije psovki i lupnjave koja se čula iz slušalice

Miloš: Jaoooj, brate, u pravu si, stvarno ne znam šta bih uradio bez tebe...

Uroš: *(samom sebi u bradu, nekako beživotno)* Eee, šta bih ja tek radio da nema tebe, ispoštovao svaki rok i nikad ne bih kasnio, posvetio vremena svome privatnom životu i našao svoju verenicu koja je pobegla kada si saznao moj broj telefona, naučio kapoeru i otišao na Tibet da postim do prosvetljenja... *(zureći tupo u pod)* Jel' to sve ili ti treba još nešto?

Miloš: Ma jok, zvaću te ako mi nešto bude trebalo.

Uroš *(tugaljivo)*: Znam, znam, možda ću morati malo da odremam ili da popijem malo otrova, ali sve u svemu tu sam, pa se javi.

Možda se danas neće javljati kao svaki drugi dan...

Sedeo sam još dugo vremena, zureći u telefon, očekujući da ću čuti taj ustreptali, ponizni glas, kako mi opet govori da ne može da prece hiljadupetstodvanaesti nivo osamnestog nastavka "Gauntlet"-a, jer mu se brada mrsi o analogni kontroler. To je samo početak more, jer znam da će me do kraja života zvati i tražiti...

Uroš: *(puneći prangiju)* E, pa Jeco, moram da te informišem da sam odlučio da napustim ovaj tužni svet, molim te zapiši sve poruke, a Milošu kaži da sam otišao na nebeske pašnjake da "pliješem" Tekken i Street Fighter sa Velikim Bradonjom, možda ću se vratiti za par vekova, kada planiram da izvršim transmigraciju i odaberem novo telo u kojemu ću se reinkarnirati. Vidimo se! **Velikokalibarski pucanj**

Belina, zaslepljujuća belina, sve mi nešto oči ispija, ali kako, zar malopre nisam odlučio da proluftiram lobanju, da prekrečim zidove redakcije u crveno? I odakle dolazi ta muzika? Čini mi se kao da je u pitanju muzika iz 3Extreme-a, samo kao da je izvode na harfi, moram da se raspitam ko je odradio muziku, zvuči uzvišeno. I ko je ovaj simpatični čiko sa dugom belom bradom? Ooo, pa to mora da je veliki đon deda, čuo sam da je najbolji u "Tedži", moraću da ga oprljim dve-tri partije, samo da mu pokažem da ni ja nisam za bacanje. Što mi tako nestrpljivo maše, šta je ono malo što drži u svojoj ruci?

Za mene? Liči na mobilni telefon... Jeste mobilni, da nije hitna poruka iz redakcije? Mora da me Jeca traži, jedino ona zna šta se izdešavalo.

Uroš *(ustreptalo)*: Alo, ja sam, ko god da me traži...

Miloš: Auh, brate, dobro sam te našao, gde se nalazi ključ za Edvard City u Dino Crisis 2?

Sada znate zašto je taj natpis postavljen, zbog čega nikada ne treba da zovete redakciju kada se negde zaglavite. Nije sportski, keve mi moje. Ja inače nikada ne koristim šifre. Mnogo je poštenije odustati, nego biti najbolji uz pomoć varanja šiframa!

AUTOR: R.M. & DUH

VRSTA PLOVUŠE, NESIT • ALEKSANDAR GERASIMOV • LISTOPADNO DRVO • TELEFONSKI POZIV • PRVA KOMPJUTERSKA IGRA • KRAJ MOLITVE • BILIJARSKI ŠTAP • ALEKSANDAR NIKOLIĆ • KELVIN • bonus • GLUMAC, MARTIN • JUNAK IZ IGRICA, LOVAC NA VAMPIRE

JUNAK SA SLIKE • METAR • DRŽAVNA BEZBEDNOST • STVORIOC VIDEO IGARA • VELIKA REKA U AFRICI • PEVAČ, DŽON • BOLESNIK VELIČINE • LITAR • REOMIR • SEGIN POZNATI JUNAK • TEČNO TKIVO • DUG VREMENSKI PERIOD, EON • ITALIJA • GUSTAV NEDIGAN • GLUMICA, SOFRENOVIĆ • ŠUMSKE KREDE • JOD • PEVAČ, MARTIN • REKA U SLOVENIJI • TAJLAND • NEMAČKA • NEMAN, AŽDAJA • KUHINJSKA POSUDA • I JEDAN I DRUGI • GLUMAC, PAĆINO • NORVEŠKA • PROLEĆNI MESEC • AMPER • STUPICA • PROST BROJ, NIŠTICA • DUH GAMES • ANDRIJA ZAFRANOVIĆ • GLUMICA, BERNAR • OBIM • SKIJAŠKI SKAKAČ, VAJSFLOG • REKA U POLJSKOJ • EMILIO KASTELAR • KNJIŽEVNIK, KAMILO HOSE • HILJADU (RIMSKI) • ZIMSKI ODEVNI PREDMET • FUDBALER, ŠIFO • JUNAK IGRICA, ČOVEK PAUK • FRANCUSKA • MESTO BLAŽENSTVA • GLUMICA, GARDNER • REKA U BANATU • ALAN GOR • PANTALONE OD DŽINSA • ČEŠKI POLITIČAR, HAVEL • UNUTRAŠNJA STRANA KNJIGE • VODONIK • REČNI RIBAR • IGRA KOJA SE IGRA TELEFONOM • LIČNA ZAMENICA

REŠENJE IZ PROŠLOG BROJA JE **FROGER**

NAGRADNI KUPON

REŠENJE 1 2 3 4

IME

PREZIME

ADRESA

KUPONE SA TAČNIM REŠENJEM SLATI NA ADRESU: BONUS, POŠTANSKI FAH 32, 11050 BEOGRAD 22 SA NAZNAKOM "ZA NAGRADNU SKANDINAVKU"

Imena dobitnika nagradne ukrštenice iz prošlog broja

CD po izboru su dobili: Miloš Panić, Pirot • Goran Filipović, Beograd • Dušan Nikolić, Beograd • Saša Gašparović, Markovićevo • Igor Janković, Šabac

Časopis Bonus su dobili: Vido Latković, Cetinje • Aleksandar Anđelić, Jagodina • Tomislav Piontek, Subotica • Nikola Dudić, Kotor • Miodrag Barić, Pančevo



pomagajte drugovi

Ukoliko ste se zaglavili u nekoj igri, ili ne znate kako dalje, pošaljite nam pismo ili e-mail, a mi ćemo ga objaviti. Takođe, ako znate odgovor i možete da pomognete saigraču u nevolji, učinićete plemenito delo. Pitanja se postavljaju isključivo pismom ili mail-om.

NIKAKO I NIPOŠTO REDAKCIJI TELEFONOM !

Ako ne objavimo vaše pismo, ne ljutite se, budite strpljivi i proverite sledeći broj (osim ako je stiglo više istih odgovora na jedno pitanje).

XENOGEARS

✉ Odgovor za msgraph2001@ iz broja 9.

Ovu igru sam jako davno igrao, ali se sećam jednog stvora (mislim da se zvao Deus), njega ćeš pobediti tako što ga ne smeš napadati ni fizički ni magijom jer će mu se energija dopunjavati više, nego što mu možeš oduzeti. On sam ima neki đavolski napad, koji svima (pa čak i njemu) oduzima pola energije. Zato ne radi ništa, samo prati koliko njemu oduzima taj napad (i uvek podigni svoju energiju do maximuma)i posle izvesnog vremena će mu biti dovoljan jedan udarac da bi bio gotov.

A sad pitanje za mene: U igri Grandia 2 za Dreamcast, kako se prelazi prvo krilato stvorenje u toj igri? Kada uđem u borbu sa tom devojkom i kad me posle određenog vremena zalepi za zemlju nekom njenom magijom, iznad glave glavnog lika se pojavi ikonica sa lobanjom i ništa se dalje ne dešava. Čak se ne pojavi ni game over. Da li je to greška u cd u, ili se to nekako može preći?

Miroslav iz B. Petrovca

FF8 ODGOVOR

✉ Pomoć Marku Renovčeviću iz broja 9.

Karte koje ti tražiš nećeš naći na uobičajeni način (pobeđivanjem određenih osoba u kartaškoj igri) tako da ne trošim prostor ove stranice ali ću ti pomoći oko časopisa Girl next door. njega ćeš naći u redakciji Timber maniacs (tačnije u hodniku), na jednoj od gomilica novina na podu. Rekao si da si bio u Timberu, ali verovatno nisi pogledao dobro. E da, umalo da zaboravim, daj časopis Zoneu besplatno, pa ćeš dobiti i još neke stvari uz kartu. Chicobo kartu ćeš dobiti tako što rešiš sve zadatke u svim Čokobo šumama a na kraju odeš do velike, svete šume na Estharu (Grandidi forest) gde ćeš naći male Čokoboe kako igraju. Jedan će ti dati kartu.

Ostale karte (Doomtrain, Chubby Chocobo, Irvine, Kiros, Fenix) ćeš naći u side questu (potrazi) za kraljicom karata. Samo ću te nagovestiti šta treba da radiš. Idi u Balamb (grad) i izazovi kraljicu karata (kod železničke stanice). Primetićeš na spisku pravila trade rule All ili Diff. U igru uključi neku level 8 kartu (na primer mini Mog) i još neke bedne karte (kako gubitak ne bi bio veći) i dozvoli joj da te pobedi. Uzeće ti karte. Posle igre pričaj sa njom (na X) i reći će ti njenu sledeću lokaciju. Dalje ćeš 100% provaliti šta treba raditi.

za Pu Pu kartu ti ne mogu reći gde se nalazi jer ne znam. **Sad se nadam da ćeš mi ti pomoći (ili neko drugi) kako da nađem kartu Leviathan i iteme (predmete) Mogs amulet i Friendship hand (za prizivanje GF Moomba), i Dark matery (za Quistis).**

Goran Kristić, Beograd

CONSTRUKTOR

✉ **Ćao bonusovci,**

trebaju mi šifre za Constructor the simulation with street smarts.

Lazar Radovanovic, Beograd.

TOMB RAIDER 2

✉ Pozdrav Bonus-e,

pošto je ovo rubrika za pomaganje a ne za hvaljenje kako ste najbolji da pređemo odmah na stvar. U br. 11 Marko Đurišić iz Beograda tražio je šifre za 'kako skinuti Laru' pa evo da mu pomognemo:

Počnite igru sa oba džojstika i idite u Larinu spavaću sobu.Prvi igrač postavi Laru na vrh kreveta,dok drugi pritiska na drugom džojstiku dugme 'skok' po melodiji pesme 'Never ever'. Osoba koja kontroliše Laru treba da natera Laru da 'pleše' na krevetu, tako da skače, kotrlja se, korača itd. po melodiji. Ako to radite dobro nekoliko minuta čućete ritam. Na kraju će Lara stati i reći 'Im really hot....I'd better have a shower'-(jako mi je vruće, istuširaću se). Ući će u kupatilo pa će se ponovo pojaviti bez ičega na sebi osim sa čizmama i rancem na leđima. Takođe će dobiti ključ za bravu pored kreveta. Ovo je za igru 'Tomb Raider 2'. Pošto je ovaj trik teško izvesti, čak su to priznali momci koji su uređivali 'Trik', nemojte mene kriviti ako ne uspete odmah.

Za uzvrat mi treba odgovor u igri 'Harvest Moon-back to nature 2' kako i gde mogu pronaći ribe za svoju farmu.

Laslo Antun, Sombor

GTA 2

✉ **Imam jedan problem,**

U igrici GTA 2 ne znam na koju govornicu treba da se javim. Ništa mi drugo ne preostaje nego pomagajte drugovi!!! I molim vas da mi date šifre za nivoe. Unapred zahvalan.

Stejić Zoran, Negotin

R.E.3. i TR 5

✉ Dragi Bonuse,

hteo bih da pomognem Mađarev Aleksandru koji je pitao kako se otvaraju vrata pored ulaza u bar u igri R.E.3. Kad pređeš igru dobićeš ključ za ta vrata od tog butika, u kojem možeš da se presvučeš u druge kostime.

Za uzvrat meni treba pomoć u igri Tomb Raider 5 u prvom nivou neznam šta da radim sa nekim velikim zupčanicima? Unapred hvala!

Pavle Mulaj, Irig

TWISTED METAL 3

✉ Ćao!

evo odgovora u Twisted metal 3 za switufa i minijum. Ukucaj u pasword prvo tri puta levo dva puta desno, a posle ukucaj u pasword tri puta desno tri puta levo. To su odgovori za Dejana Petrovića.

Milosavljević Miloš

R.E.1 i TR 5

✉ Ćao!

Evo odgovora za Ranka iz B. Topole. Okrenuti se bočno prema ventilatoru i naravno koristiti bočni salto (mora da upali).

Moji problemi: Resident evil 1: Kako uzeti medalje iz Doom Book i Tomb Raider 5-3 priča (ostrvo) nakon povlačenja ručke u vetrenjači vidim kako vodenica usporava, voda se u kanalima smiruje i šta onda? I da ne zaboravim imam šifre iz "Bonusa" ali ne uspevam da otvorim Special Features opciju. Veliki pozdrav!

Miljan, R. Reka

CHRONO CROSS

✉ **Pozdrav svim Bonusovcima!**

Pošto se niko ne žali, pitam se da li to samo ja imam problema sa Chrono crossom. Naime, odigrao sam više od 20h igre i ukopao se u mestu. Nalazim se u ulozi Lynxa, a društvo mi prave još: Zappa, Norris, Radius, Harle, Draggy, Starky, Strigg, Greco, Skelly, Funguy, Irenes, Van i Sneff. Prečešljao sam oba sveta, ali nema napretka. Zadnjeg sam pobedio Miguela u Dead sea i imam level 26. Zmaj me je vratio na Marbule Isle, šta dalje?

1. Kako da ubedim Farga da pusti društvo na Marbule?

2. Kako da pomaknem kornjaču na Eart Dragon Isle?

3. Gde se nalazi i da li se uopšte traži čekić na Zappu?

4. Da li možda postoji negde skrivena soba ili mesto koje koči sve?(na neočekivanom mestu)

5. Jel' moguće da sam pogrešnim izborom društva, poremetio sve i našao se u beznađu?

Molim vas za bilo kakvu pomoć jer ovo je neizdrživo! Hvala unapred!

Prša Denis, Novi Grad

TOMB RAIDER 2

✉ Odgovor za Slađanu Pavlov

Kad upadneš u rupu produžiš i uđeš u vodu, skreneš levo, pa opet levo i popneš se uz kameni zid. Ideš stazom do kraja i skočiš na kameni stub, sa stuba skočiš na drugu stazu i njome ideš sve do kamenog zida, ponovo se popneš na zid i ideš i ideš sve dok ne udariš u stenu, (svega dva koraka) okreneš se za 180 stepeni tako da vidiš odakle si došla. Kad pritisneš dugme za pogled videćeš ispred sebe kamen, koji viri iz stene na koji možeš da skočiš. Kad si skočila na kamen, levo od tebe tj. Lare se nalazi opet neki zid, e sad se ponovo penješ uz te zidove na gore i videćeš levo pukotinu u zidu u kojoj ćeš se popeti. I to je to!

Karabašević Bojan, Kruševac

Dreamcast™

samo 370,-



O čemu ste samo sanjali?



Video memorijska kartica

Segina nova konzola je prva 128-bitna konzola na tržištu. Njen grafički procesor je četiri puta jači nego kod najjačeg Pentium II procesora, što omogućava neverovatno tečnu 3D grafiku i munjevitu akciju. Likovi i animacija su veoma glatki, do sada najpribližniji prirodnim. Ni zvuk ne zaostaje za slikom, već daje pravi prostorni utisak. Originalne igre dolaze na GD diskovima, ali se uz pomoć "boot" diska mogu igrati i kopije sa CD diskova.

Dreamcast je takođe, prva konzola sa ugrađenim modemom, preko kojeg možete ići na Internet, pisati i primati e-mailove, dopisivati se u "pričaonicama" ili da se igrate protiv drugih vlasnika Dreamcast-a širom sveta i sve to na vašem televizoru.

Video memorijska kartica ima ugrađeni LCD displej i služi za snimanje pozicije u igrama, ali i za samostalno igranje mini igara, kao i za razmenu snimljenih pozicija.



Dodatni kontroler



Shock 2 Racing Wheel



Pump Action pištolj

Vaši snovi već postaju java!



Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160,
Novi telelefoni: 011/ 30 45 700, 30 45 701, 421 355
Centar: Beograd, Svetogorska (Lole Ribara) 47, Tel: 011/3222 606
Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36



Samba De Amigo kontroleri (zvečke)



Slike su iz nekih aktuelnih igara za Dreamcast: **Jet Grind Radio, SWWS 2000, Metropolis Street Racer, Sonic Shuffle, Space Channel 5, Sega Sports NBA2K1, Shenmue**